电脑应用和娱乐的第一选择 总第110期

大众软件

2001 21

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 实用软件

ACDSee 4.0 试用手记

■ 网络时代

QQ之经典回复骗局

■ 游戏赏析

新神雕侠侣贰

■ 攻略指引

武林群侠传

石器时代2.0 家族开拓史

我的石器我的家，团结才会力量大

■ 硬件评析

奔腾4的“芯”跳——16款P4主板横向评测

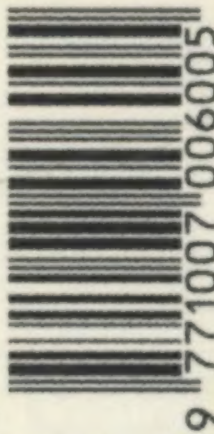
■ 专题企划

关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题(下)

■ 专题综述

难！难！难！——看中国软件业

零售价：¥6.50元


ISSN 1007-0060

超级多媒体DELL INSPIRON™ 8100笔记本电脑

只有用优秀的组件，才能配置出完美的戴尔笔记本电脑。DELL INSPIRON™ 8100笔记本电脑，采用最高可达英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz-M的强劲动能，通过完美的硬件配备，承载了高端台式机的全部性能；它配有超级3D表现力的nVidia GeForce2 Go™ 3D图形加速卡，视频剪辑能力及超级XGA+显示技术；容量高达48GB的硬盘驱动器，可存储更多下载数据和更多MP3文件，也可更方便地从互联网中获得图像资料；从128MB到512MB的内存选择，为“海量”的数据输出提供了方便，是商务移动办公的高端选择；大屏幕的优质15英寸彩色UXGA显示屏，更是提供了其他产品所不可比拟的引人入胜的显示效果；而“靛蓝”、“茄紫”、“珠灰”、“葵黄”四款时尚色彩，将适于各种环境场合。

如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：http://dell.sina.com.cn

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-18:30，周六9:00-15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

国际品质，本土价格

高速多能型笔记本电脑

- 128MB SDRAM内存／20GB[1]硬盘
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱(内置)
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 2000 Professional
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

11月5日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可获得节省人民币500元的优惠。另加人民币888元，即可获得升级大礼包：
- 升级至30GB硬盘；• 升级至256MB(2x128)内存；

移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz-M
带有4X AGP的16MB NVIDIA® GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
配置价 人民币 **17,688**
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE 配置代码：B541016Z-810546

移动英特尔® 奔腾® III处理器1GHz-M
32MB NVidia GeForce2 Go™ 3D 4X AGP图形加速卡／便携包
配置价 人民币 **18,888**
某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情
E-VALUE 配置代码：B541019-810546



Iomega Click Drive

经济实惠型笔记本电脑

11月5日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币888元，即可获得升级大礼包：
- 升级至20GB硬盘；
- 升级至128MB内存；
- 升级至DVD-ROM

DELL INSPIRON™ 2500 笔记本电脑
英特尔® 赛扬™ 处理器900MHz

- 64MB SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡（最大可达到8.0MB共享系统内存的显存）
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 2000 Professional
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **10,588**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541111-810546

超轻超薄型笔记本电脑

11月5日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币888元，即可获得升级大礼包：
- 升级至20GB硬盘；
- 升级至128MB内存；
- 升级至DVD-ROM

DELL INSPIRON™ 2100 笔记本电脑
移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
- 128MB SDRAM内存／10GB[1]硬盘
- 集成10/100 LAN网卡
- 带有2X AGP的4MB ATI Mobility M™ 3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 内置56K调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 预装Microsoft® Windows® 2000 Professional
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

Iomega Click Drive

标准配置价 人民币 **14,488**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541115-810546

个性时尚型笔记本电脑

11月5日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电脑
移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器866MHz
- 64MB SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windowst® 2000 Professional
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

Iomega Click Drive

标准配置价 人民币 **14,288**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B541116-810546

个性时尚型笔记本电

11月5日至11月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可获得节省人民币500元的优惠。

DELL INSPIRON™ 4100 笔记本电
移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2G

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器1.2GHz
- 128MB SDRAM内存
- 20GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Radeon™ SDRAM图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 8倍速最大DVD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windowst® 2000 Profess
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)*

标准配置价 人民币 **19,98**
某些地区需另加运费人民币30
E-VALUE 配置代码：B541021-81

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。* 国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

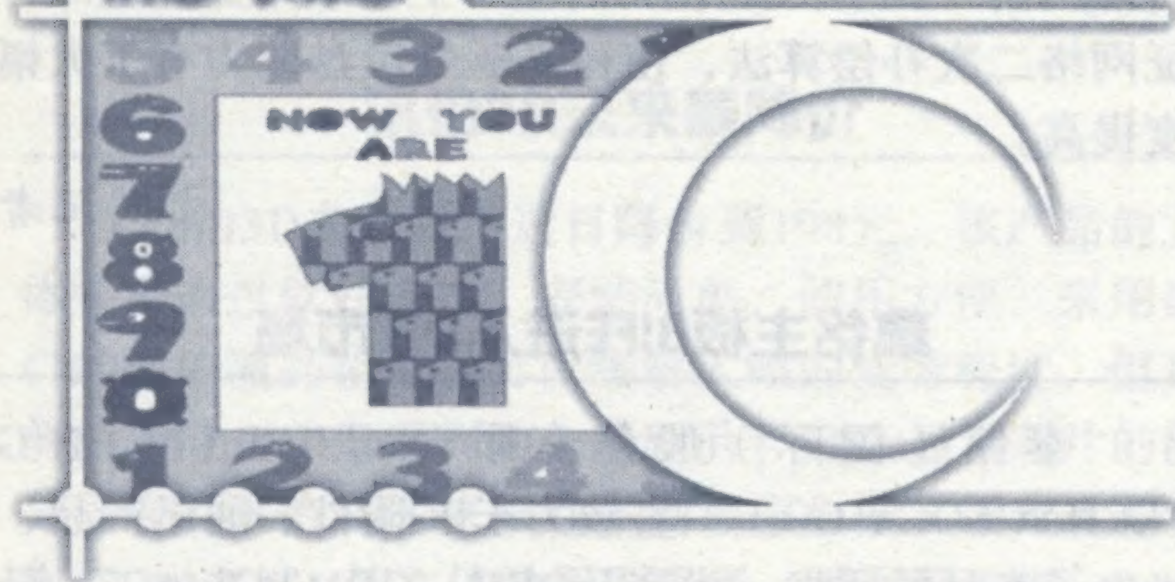


戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2229**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**





政府带头使用正版，软件企业全力服务

为了促进我国软件产业大发展，不断改善软件产业的发展环境，国务院颁布了《关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》之后，国家版权局、国家发展计划委员会、财政部和信息产业部于8月29日联合发布了《关于政府部门应带头使用正版软件的通知》。通知中要求政府部门从现在起从现有办公设备预算中拿出资金购买正版软件，明年要列入预算。对因未购买正版软件而引起侵权诉讼的，除承担民事侵权责任外，还要追究主管领导和当事人的行政责任。通知中要求优先使用国产软件。为了认真贯彻和配合《通知》的发布，并帮助政府部门选用正版软件，2001年10月10日，中国软件联盟和北京连邦软件股份有限公司联合举办"政府带头使用正版，软件企业全力服务"新闻发布会，并推出《政府企事业单位正版软件采购指南》。300多名与软件产业相关的政府官员、企业和媒体代表出席了发布会。

本刊记者

实达铭泰"全民正版迎世贸"活动启动

2001年10月16日，北京实达铭泰公司在北京召开新闻发布会，向与会的300多名社会各界人士宣布实达铭泰将在政府相关部门的大力支持下组织实施"全民正版迎世贸"的大型反盗版社会公益活动。此次活动将历时两个月，活动中，北京、上海、广州等全国各大城市的用户可凭一张盗版盘换取限量发放的《东方大典XP》体验版一套，实达铭泰与政府相关机构将把联合回收的盗版光盘在虎门集中销毁。实达铭泰希望借此活动倡导全社会通过有效途径来宣传、引导和提高人们的正版意识，拓展中国软件产业的生存空间。

本刊记者

方正颐和新产品暨策略发布会

2001年10月11日，主题为"移动世界，潮流先锋"的方正颐和新产品暨策略发布会在北京召开。方正科技电脑公司不仅向与会者诠释了方正颐和笔记本电脑成为"产品潮流先锋"、"移动应用先锋"的全新产品策略，还展示了最新推出的方正颐和T5500系列、方正颐和T6200系列轻薄笔记本电脑、国内独创的笔记本电脑专用音箱暨方正颐和多媒体解决方案，与此同时方正电脑郑重宣布推出"笔记本2小时快修服务"。

本刊记者

联想软件赢得CMM3预评高分

近日，联想软件通过了权威CMM认证机构路透集团CMM3的预评估，有望成为第一家通过企业级CMM3认证的民族企业。路透集团的评估师评审了所有的KPA（关键过程域）：在CMM2的6个KPA中，联想软件均得到了8分的高分，标志着在通过2级评估后，这些关键能力在联想软件不但得到了继承，更有了进一步的加强和巩固；而在CMM3的7个KPA中，STEVE认为有3个组织级的KPA非常优秀，得到了8分，另4个项目组级的KPA在短短不及6个月的实施中也达到了7分，完全符合CMM3的要求。

本刊记者

海尔商用电脑"三大战役"

近日，海尔电脑推出一系列相应的产品和政策，全面进军教育系统、中小企业、宽带网三大商用电脑

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯毅 李婧 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 郦彦卿 黄翎
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵挺 李宾 吴瑞川 周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

市场。商用电脑将海尔电脑CIY理念、全国连锁主动式服务和小旋风、丽龙电脑等产品有机结合向市场推广。针对中小企业，海尔提出“海尔电脑CIY”按需定制方案；宽带网方面，海尔电脑专门定制了丽龙电脑和旋风电脑两个系列的宽带网电脑产品；针对教育行业，海尔电脑将通过“社会实践进校园”等多种形式的活动，使广大学生能够亲身参与到电脑知识普及，电脑产品维护等实践活动中来。

本刊记者

华旗资讯“龙腾世纪”新闻发布会

2001年10月11日，华旗资讯公司在北京人民大会堂召开盛大的“龙腾世纪——爱国者全面进军光磁领域”新闻发布会，宣布全面进军光磁领域，并在会上展示其爱国者全系列刻龙24×、16×、12×刻录机，毒龙16×、12×DVD－ROM，爱国者52倍速光驱等光磁产品。即日起，爱国者光磁产品全部以推广价面市。24×刻龙刻录机结合新一代主流操作系统WindowsXP，全面支持WindowsXP，代表了刻录机发展的一个新潮流。

本刊记者

华硕笔记本电脑产品获日本大奖

近日，华硕三款笔记本电脑：S8系列、A1系列、T9系列均已获得2001日本优良产品设计大奖（Good Design Award 2001）。Good Design Award奖项设立于1957年，是日本最专业的产品设计评价奖项之一，能够获此殊荣的产品将被授予独特的“G-Mark”标志，作为其“高品质”、“高可用性”、“高稳定性”的标志。

本刊记者

协力商霸-PCMS系列培训

近日，北京佳软信息技术有限公司联合惠普（中国）公司、贯智赋能管理技术公司共同推出了首届为期1周的“协力商霸-PCMS”技术专员培训。在信息技术逐步渗透企业管理各层面的今天，佳软公司审时度势，在原插件式管理软件基础上，加大手笔引入管理咨询，向为企业管理信息化提供方案型应用软件迈出了实质性的一步。

本刊记者

源兴发售“校园版”52倍速光驱

源兴微电子有限公司于近日宣布，在全国范围内第二次发售专门针对学生用户设计的源兴“校园版”精品52×光驱。凡持有学生证的在校学生都可凭证件以人民币310元优惠购买源兴“校园版”精品52×光驱。“校园版”精品52×光驱采用E-AIEC“增强型智能纠错”技术，在AIEC的基础上，采用更先进的特征网络二次补偿算法，使得光驱的读盘能力有了大幅度提高。

本刊记者

泰铭主板8IFE进入DIY市场

泰铭（国际）股份有限公司（TIMING TECHNOLOGY CO）一直致力于PC附件、通讯产品、光电子产品的研发、生产及OEM、ODM制造加工。最近，泰铭面向DIY兼容机市场推出一款支持Intel MPGA 478 P4微处理器的主板。这款主板采用高效能、低成本设计，内建3组DIMM内存插槽，支持133MHz规格的SDRAM，内存最高可达3GB。该主板还采用了线性软超频、SMART DOC智能防护盾、BIOS SAFEGUARD和STR快速关机等先进技术，提升了产品的质量。

本刊记者

EPSON经济照片纸打印竞赛

从2001年10月15日起，EPSON公司举办为期一个月的主题为“EPSON欢乐生活趣味创意照片打印”的竞赛，以鼓励用户通过竞赛丰富业余生活，发掘美妙创意、体会欢乐打印乐趣，提高摄影水平。EPSON公司特别聘请了中国摄影协会副主席吕厚民先生、中国摄影协会顾问袁毅平先生担任此次竞赛的评委。参赛作品将从摄影效果、趣味创意、照片打印质量三个方面进行评选。EPSON公司为大赛准备了丰富的奖品。详情可登陆www.epson.com.cn网站进行查询。

本刊记者

美联达推出“安心工程”

刚刚进入大陆市场不久的台湾美联达科技（集团）有限公司将服务放到了第一位，推出“安心工程”。美联达公司提出的“安心工程”是一项遍及各个环节的综合性服务工程，以客户为中心，围绕用户的DIY创新需求，为用户提供全方位、多层次服务。美联达公司还提出“百日换新，一年保修，终生维修”的服务口号。

本刊记者

明基推出学生装机优惠月活动

明基电通将从2001年10月15日至2001年11月15日，在上海、南京、杭州、广州、武汉、长沙、郑州、成都、北京、西安、济南、沈阳、南昌、苏州等14个城市推出“明基心系学子”学生装机优惠月促销活动。活动期间，在明基指定的经销商处装机的学

生，可凭学生证获得相应赠品。

本刊记者

讯怡3D未来眼降价

讯怡3D未来眼于近日降价到198元，该产品的立体效果通过软件实现，安装简单，使用方便，采用进口的高档液晶镜片，可以缓解人眼的疲劳程度，但目前只支持nVIDIA系列的全部显示卡和SiS显示芯片的部分显卡。讯怡3D未来眼在驱动程序上做了很大改进，支持OpenGL，使立体效果更强烈，画面更流畅。

本刊记者

Voice Changer开拓新应用

Voice Changer——变声技术又开拓新应用领域，南京北极星软件有限公司将其应用于IP呼叫中心产品中。Voice Changer技术是在保持语音信号原有清晰度的情况下，利用数字信号的变换将语音转变成另外一种输出频率的信号，使原音无法被听者辨认的技术。南京北极星软件公司致力于IP之上的通讯技术的研究，已经研发出高端声纹识别技术，此次将Voice Changer技术应用于其新型IP呼叫中心产品FineSupport Ⅱ之中，使IP呼叫中心更富有高科技含量和个性特征。

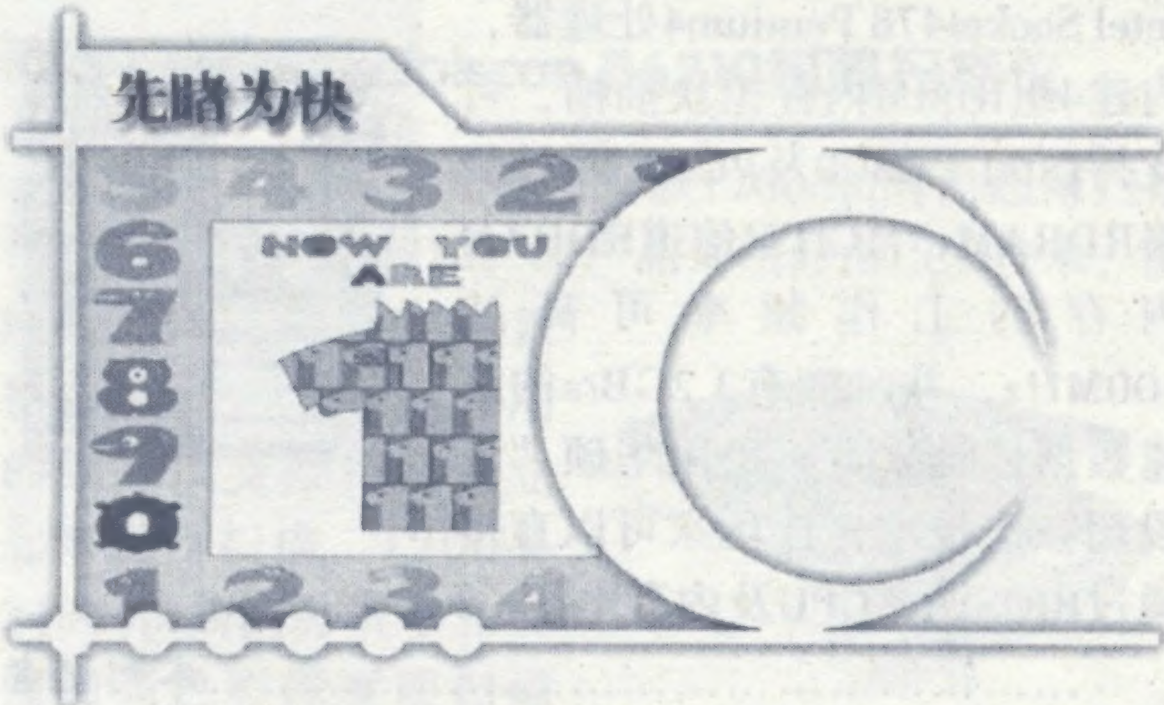
本刊记者

全国软件零售排行榜（2001年9月）

应用类	娱乐类
1 瑞星2001标准版	1 暗黑破坏神
2 KV3000标准版	2 石器时代
3 豪杰超级解霸2001版	3 冠军足球经理
4 金山毒霸2001标准版	4 抢滩登陆2001
5 东方影都Ⅲ	5 新仙剑奇侠传
6 虚拟光碟	6 恶魔岛
7 安全之星XP	7 红月
8 东方网译XP	8 千年
9 KILL98	9 FIFA2001
10 指极星	10 半条命－反恐怖精英

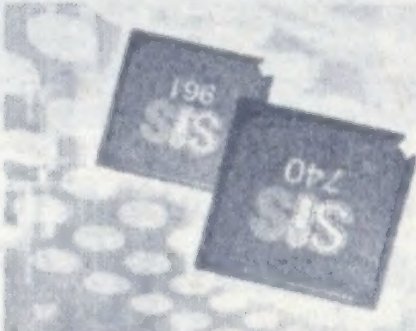
综合类	
1 开天辟地3	6 许国璋电视英语
2 新东方GRE词汇百分百	7 新概念系列教程
3 2001翰林汇系列套装	8 闪客总动员
4 洪恩GOGO学英语	9 科利华电脑家庭教师
5 从零开始学英语	10 走遍美国强化训练

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



矽统科技高整合芯片组系列

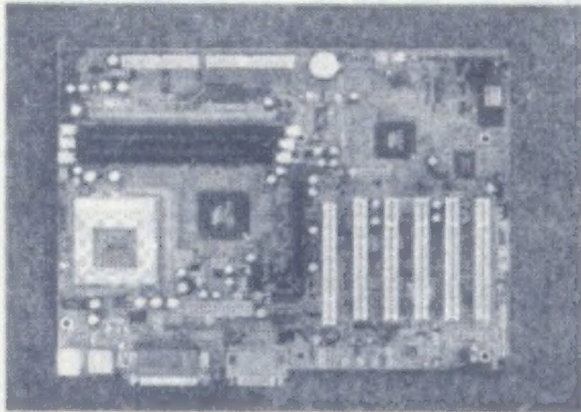
矽统的系统单芯片（SoC）已经在个人电脑、信息家电以及联网工具等应用领域里被采用。矽统还推出新一代高整合芯片组系列SiS650（支持Intel Pentium4平台）、SiS740（支持AMD Athlon平台）、以及SiS550 系列（支持信息家电平台）。SiS650不仅是支持DDR333/DDR266/PC133内存，最高可达3GB内存容量，同时支持新一代P4 400MHz前端总线的芯片组，提供高达533MB/s的超高带宽与南桥SiS961相连接，内建Real 256 bit 3D绘图引擎。SiS740和SiS650的规格基本相同，支持AMD平台及DDR226/PC133内存，内存容量最高可达1.5GB。SiS550 系列包含了3颗系统单芯片（SoC），支持2D绘图引擎、DFP/TV输出、DSTN、PCI/USB/IDE、6声道音效、LPT/CIR控制器与Flash ROM的接口，提供给客户功能最齐全的全方位解决方案。



……………………………………本刊记者

美达KT266A主板

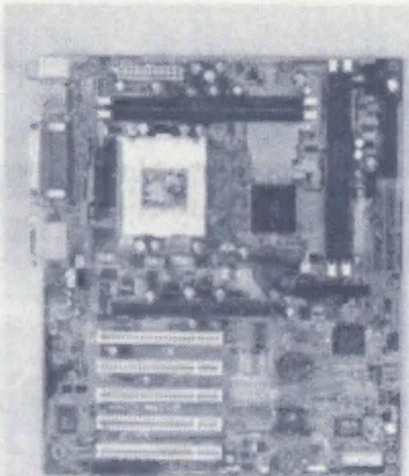
深圳元美达科技成功推出采用KT133A芯片组主板KT266A，全面支持AMD Duron和Athlon Socket A架构CPU，更可真正支持200/266MHz FSB。该主板采用金黄色PCB板制作，集成有2个USB接口，全方位满足现代IT倡导的PnP（即插即用）功能，集成AC-97 5.1声卡，并在主板预留音频前置接口，该主板还集成有1/10Mb Home p/VA功能，为用户提供最廉价的家庭局域网络方案。KT266A主板售价为人民币980元。



……………………………………本刊记者

华硕Socket478 Pentium4 850主板P4T-E

该主板内存最大容量可扩充到2GB，并可直接使用ATX的机箱与电源，主板使用Intel 850芯片组，支持



Intel Socket478 Pentium4处理器，内建4组RIMM内存模块插槽，可支持Intel PC800及PC600两种规格RDRAM，MCH双信道RDRAM内存的工作频率可高达400MHz，并且拥有3.2GB/s的高速数据传输频宽。采用华硕“无段超频”技术，让玩家可以直接通过BIOS调整CPU及内存电压。

……………………………………………本刊记者

宏盛PC166内存

近日，宏盛科技推出PC166新品，该产品专门为广大DIY爱好者尤其是热爱超频的发烧友打造。宏盛PC166内存对传统的PC133、PC100等内存的线路设计方式进行了改良设计，选用经Intel认证的低噪音6层PCB板，



可以确保其稳定运行在PC166环境下；此外，它还采用了高效散热材料，保证了速度和稳定性。该款内存时钟频率达166MHz，最高信息存取速度达1.3GB/s，具备连锁侦测码（SPD），产品容量有128MB及256MB两种型号可供选择。

……………………………………………本刊记者

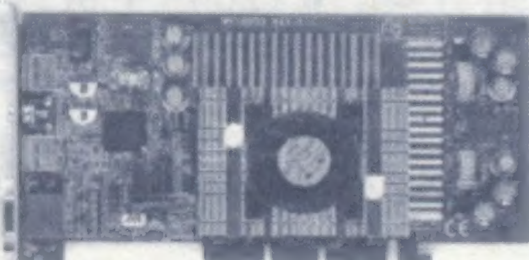
“闪侠”闪驱

“闪侠”闪驱由北京金盛怡科技有限公司推出。闪驱全称“闪存卡驱动器”，学名叫“内置IDE读卡器”，可读写从8M到1G的闪存卡。闪存卡体积小、存储容量大、存储介质为Flash半导体，安全擦写次数达100万以上。闪存卡和闪驱配合就可以将闪存卡用到普通的台式机上，快速地进行数据备份、数据交换等。“闪侠”闪驱共有WICF、WIAS、WICAS三种型号。WICF采用Compact Flash单口，WIAS采用ATA单口，WICAS采用ATA+CF双口。

……………………………………………本刊记者

微星“钛”系列显卡

在nVidia全球发布顶尖级的“钛”系列显卡芯片的同时，微星与nVIDIA同步，推出全球首批采用Titanium系列芯片的3款显卡。其中MSI StarForceⅢ Ti 500采用nVIDIA的显卡芯片GeForce3 Ti 500，核心速度从Geforce3的200MHz提升至240MHz。MSI StarForceⅢ Ti 200以



Geforce3 Ti 200为图形核心，每秒钟28亿个像素的高速填充率，提供Geforce3系列所独有的光速显存架构、高分辨反锯齿、像素光影处理，完全支持微软最新的DirectX 8.1和OpenGL 1.3。MSI StarForceⅡ Ti采用nVidia的G2-Ti芯片组，核心频率高达250MHz，内建第二代绘图引擎T&L技术，加强型的四渲染管道贴图技术，每秒钟能生成10亿个像素，3100万个三角形，并支持Video-In和TV-Out功能，配合附赠的视频捕捉软件，可以轻松编辑摄录机信号。

……………………………………………本刊记者

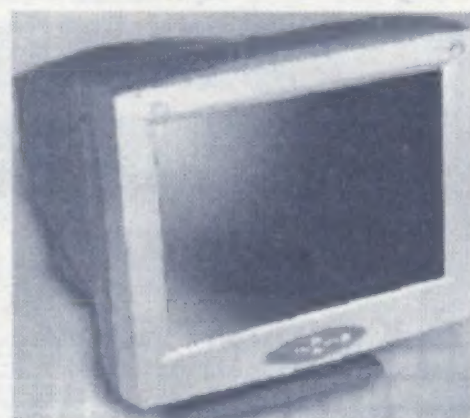
实达Modem新品捷豹Ⅱ和灵犀上市

此次实达Modem推出的捷豹Ⅱ采用国际流行的Intel芯片，全面支持V.92协议，在ISP的支持下，方便用户上网不占线、电话照常打，快速拨号，快速浏览网页。两款产品均采用实达专有的Truespeed技术和高性能的专业防雷设计，能根据通信线路的质量，自动匹配最佳速率，保证高速稳定传输数据而不掉线，防雷性能经过严格测试与专业认证，达到国家防雷技术要求的暴露环境标准。

……………………………………………本刊记者

EMC纯平显示器DX787

EMC DX787采用了三星丹娜显像管，外形设计流畅简洁，是一款面向大众用户的17″纯平显示器，其最大分辨率为1600×1200，最大垂直刷新率75Hz，行频30-86KHz，带宽160MHz。EMC DX787显示器通过了TCO99健康环保标准，图像显示细腻、柔和，可以保证用户长时间使用眼睛不会疲劳。该产品售价为人民币1680元。



……………………………………………本刊记者

蓝科盛彩LCD

建达蓝德顺应市场发展趋势，于日前推出两款全新的15.1″蓝科盛彩LCD——L150和L151。建达针对液晶显示器的“坏点”、亮度和对比度差、响应时间慢等缺陷进行了技术改进。这两款蓝科盛彩LCD均采用Super A级液晶显示屏，并经过了严格的质量控制，避免液晶显示屏上总也抹不去的“坏点”。蓝科盛彩L151采用超薄Smart Panel液晶显示屏，水平视角和垂直视角达到160/160°，250cd/平方米的亮度和400:1的对比度，有效确保了色彩的细腻和鲜艳。蓝科盛彩L150有350:1的对比度，250cd/平方米的亮度。

……………………………………………本刊记者

罗技推出“无线世纪键盘”系列

罗技公司近日宣布，将在中国市场隆重推出全新的“无线世纪键盘”系列，该系列包括3个款式：极光无影手、网际无影手、无影手，每款都包含了一个无线键盘和一只无线鼠标的组合。其中，极光无影手配备了无线光学鼠标，无球无线设计，键盘外型为黑色超薄设计，采用零斜度（Zero Degree Tilt）工业设计理念，使键盘面与桌面保持平行，让用户在使用时手腕处于非常自然的姿势，增加使用舒适感，降低疲劳。



……………………………………本刊记者

中昌电脑机箱

针对CPU、显卡、硬盘等机箱内电脑配件发热量增大的情况，佛山中昌公司推出具有自动制冷散热功能的电脑机箱。这款型号分别为A1、A2、A3的机箱制冷原理与制冷饮水机相似，都使用半导体进行制冷，然后利用强力风扇将低于10摄氏度的冷风依次吹向CPU和显示卡、硬盘等这些电脑主机的发热大户，再用安装在机箱顶部的强力风扇将热气抽出，从而形成一套良好的空气循环系统，使整部主机都能维持在清凉的环境下工作，用户不必再担心系统过热而导致死机、CPU寿命缩短等情况出现。



……………………………………本刊记者

佳能扫描仪新品上市

从2001年10月10日起，佳能公司推出4款新的扫描仪：N670U、N676U、N1240U、FS4000US。CanoScan N 670U时尚前卫，三个快捷键可以完成扫描、复印和创建电子邮件附件的操作，分辨率达到了600×1200dpi，还具有直立扫描功能和USB接口。N676U及N670U具有去除灰尘和划痕功能，可以自动消除原稿上的灰尘和划痕，实现更清晰的图像效果。CanoScan N1240U是为准专业图像工作者而设计的超薄扫描仪，具有1200×2400dpi的光学分辨率和48位色彩深度，能高度还原照片本色。CanoScan FS4000US是超高质量的专业胶片扫描仪，创造出色彩和细节异常丰富的数码图像。



……………………………………本刊记者

紫光推出Uniscan B6210超薄扫描仪

近日，清华紫光推出新款1200dpi时尚超薄扫描仪紫光Uniscan B6210。该产品采用超薄CCD技术，厚度仅为55.8mm，B6210悬挂式设计，可通过专用的扫描仪支架将其直立起来进行扫描，1200×2400dpi的高分辨率和48位的高色彩深度使扫描色彩还原性好、清晰度高、层次感强，具有强大的去网纹功能，可以分别对不同的稿件进行不同的去网效果处理；其最新的驱动程序中还具有强劲的有关图像处理、调整的应用功能，可以对扫描图像进行亮度/对比度、色级、曲线、色相/饱和度等的调整，使用户容易、方便、快速得到鲜艳饱和、细腻逼真的扫描效果。



……………………………………本刊记者

不耗电电子书

阅读不耗电的电子书“翰林”近日投放市场。该电子书由南开大学津科电子公司研制生产。这种手持电子阅读设备具有高分辨率、无闪烁、宽视角等特点，真正实现了电子显示器的类纸阅读，在阅读不耗电的同时能有效保护视力。“翰林”电子书大小近于32开的书本，可以直接存储200万个汉字，还可以通过扩充卡存储1600万个汉字，大大高于传统书籍的容量。它还可通过与计算机互连、连接调制解调器拨号上网、以及存储卡等多种通道，随时传输、存储、更新内容。

……………………………………本刊记者

东方快车XP、东方大典XP

近日，实达铭泰推出新一代翻译软件东方快车XP和词典软件东方大典XP。东方快车XP采用深度汉化技术，推出更准确的汉化包，深入软件核心进行汉化，支持软件各种版本，而且可以在线更新。东方大典XP在有声双解学习词海的基础上，实现了几项技术性创新与突破，它的“网络词典”功能，可随时随地查取新词、难词，即便词典中尚未收录，也可随时在线提交新词并获得释义，另外，为了迎接世贸，设置了WTO专用词汇，是一个无所不查的词典；同时它在专业词库上下了很大工夫，在超大容量词库的基础上实现了专业用户的需求定制，共有74个专业词库，700万词条。

……………………………………本刊记者



迪兰恒进RADEON 8500显卡

厂商：迪兰恒进

上市：2001年10月15日

售价：1999元

内容：显卡、驱动光盘、说明书

推荐：★★★★☆

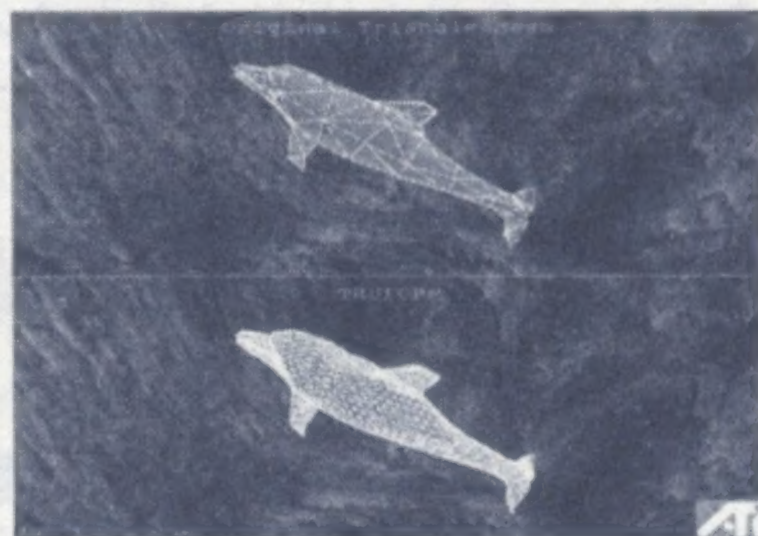
晶合实验室

目前显卡市场不用说也是nVIDIA的天下，在进入GeForce2时代之后，nVIDIA在低端主推MX系列的MX、MX100、MX200、和MX400，高端主推GeForce2系列的GTS、GTS Pro和GTS Ultra，在市场上都获得了巨大的成功，加上终极武器GeForce3坐镇，使得nVIDIA市场霸主的地位日益巩固。

不过nVIDIA也有它心头的痛，其主要竞争对手ATI在2000年5月29日开放了显卡生产权，其后众多厂商不顾威胁顶风而上让nVIDIA恼怒不已。而且nVIDIA自身也出了问题，nFORCE计划惹得微软都有些不满，自身显卡的画质又一直是用户抱怨的对象。而ATI在2001年9月21日发布RADEON 8800、8500和7500之后，10月3日又发布了RADEON 7000和7200，覆盖了从低端到高端直到工作站的用户，标志着ATI全面对抗nVIDIA的开始。而nVIDIA则在10月1日发布Titanium系列显卡，分别是Titanium 500、Titanium 200和GeForce2 Titanium作为回击。在ATI新发布的产品里，用于对抗GeForce3的RADEON 8500最为惹人关注，在提供了更好的画质和更快的速度之后，RADEON 8500在价格上也开始和GeForce3叫板，一些兼容卡厂商推出的RADEON 8500报价在2000以内。今天向大家介绍的由迪兰恒进总代理，撼迅RADEON 8500的价格就是1999元。

迪兰恒进RADEON 8500采用公板设计，绿色PCB板，面积比原来RADEON的稍大，配备一个主动散热风扇；显存上没有贴散热片，正反面一共8片，使用3.6ns 显存；显示芯片是传统的Rage Theater，带DVI和TV-OUT接口。总体来看，做工很工整。

RADEON 8500使用0.15 微米工艺制造，晶体管数量达到了6000万，拥有4条渲染流水线和2个纹理贴图单元，核心速度为275MHz，显存频率为550MHz。它支持SD/SGRAM DDR SD/SGRAM 128位总线显存，显存带宽达到了8.6GB/s，像素填充率为1100M/s。RADEON 8500使用Hyper-Z Ⅱ Z-Buffer技术，支持无效Z轴剔除和DirectX 8.0/8.1 OpenGL 1.3/GDI+ ，N-Patch HOS高阶曲面技术，多显示输出技术是Hydravision，支持SSE/SSE2和3DNOW+CPU多媒体指令集。ATI在RADEON 8500改进了RADEON的多项技术，包括：CHARISMA ENGINEⅡ、PIXEL TAPESTRYⅡ、Hyper-ZⅡ、VIDEO IMMERSION Ⅱ和Hydravision。而真正第1次使用的技术是TRUFORM、SMARTSHADER和SMOOTHVISION，我们给大家简单介绍一下：TRUFORM是在T&L引擎之前通过RADEON 8500的渲染管道来完成的。它把进来的几何体转换成n-patches之后，再交给T&L引擎处理，最后组合成三角形。这样就可以把物体模型的大量毛边除去，可以显示更多细节，可以参看图1 的TRUFORM演示。SMARTSHADER技术是对首先由Microsoft在DirectX 8.0 中引入的Vertex Shader和Pixel Shader编程语言的扩展。ATI改进了DirectX 8.0遮光器语言的灵活性、有效性和可使用性。RADEON 8500支持在一次着色传递中实现最多6个纹理，提供了经过简化但功能更强大的指令集，


图 1

像素遮光器支持最多22条指令长度（DirectX 8.0 Pixel Shaders最多12条指令），并且能够对纹理地址和颜色值执行数学运算，可以参看图2 的SMARTSHADER效果演示。SMOOTHVISION是ATI提出的新一代动态全屏抗锯齿技术，属于多采样multisampling技术，它使用可编程的多次采样平滑处理方法，在图形显示之前进行处理，以提高图像的质量。它使用一种随机取样的格式算法来达到更好的效果，ATI 表示这项技术的优越性就表现在其可编程上，使得软件开发人员可以自行设计取样的格式算法，而不像当前的FSAA技术只能使用固定的网格矩阵。


图 2

单从规格上看，RADEON 8500已经全面超越GeForce3了，那么它们之间的性能比较起来究竟怎么样呢？我们使用了一块创嘉的GeForce3来做了横向测试。

硬件

CPU：Intel P4 1.7G （423pin盒装）
主板：Intel D850GB
内存：Kingston PC800 RDRAM 128MB×2
声卡：Creative SB Live! 豪华版
显卡：ATI RADEON 8500 64MB DDR（3.6ns A1-3）
　　　创嘉 GeForce3　64MB DDR
硬盘：IBM 60GXP 40GB

操作系统

Windows 98 SE 4.10 2222A

系统环境

显示驱动：ATI 4.13.7185 For RADEON 8500
　　　　　nVIDIA 21.85 公版
DirectX 8.1 （4.08.01.0695 ）
主板芯片组驱动：Intel Chipset Software Installation Utility V3.20.1008
ATA驱动：Intel Ultra ATA Companion V 3.01.2001
系统类型：网络服务器
后写高速缓存：打开
虚拟内存：最小512MB，最大512MB
后台程序：全部关闭

桌面设置：1024×768×32位@85Hz
BIOS AGP APERTURE SIZE：256MB
MaxAgpVB：64000000

测试软件

Quake Ⅲ V1.29
3DMark2001 Pro Build 200
Viewperf V6.1.2

Quake Ⅲ测试结果

显卡	Fastest	1024×768×32位	2×FSAA		4×FSAA	
RADEsON 8500	169.1	143.9	164.6	71.3	164.5	71.3
GeForce3	171.3	146.2	169.9	112.2	170.4	72.8

3DMark 2001测试结果

显卡	1024×768×32位	1024×768×16位
RADEON 8500	7490	7769
GeForce3	6687	6863

Viewperf测试结果

显卡	AWadvs-04	DRV-07	DX-06	Light-04	MedMCAD-01	ProCDRS-03
RADEON 8500	78.51	11.03	29.05	7.996	18.36	48.27
GeForce3	48.21	19.70	30.58	9.373	27.60	14.26

编辑点评：GeForce3配备了最新的21.85 驱动之后，在D3D API下的性能还是大幅度溃败，默认设置下得分相差达803分之多；RADEON 8500则在基于OpenGL API的Quake Ⅲ测试里略处下风，在FSAA模式下差距比较大；而在专业OpenGL性能测试里，RADEON 8500和GeForce3各有所长，尽管在Viewperf大多数的测试项目里GeForce3领先RADEON 8500，但是应该说优势不是很明显，而在ProCDRS-03项目里RADEON 8500的表现实在让人瞠目，得分是GeForce3的3倍多。尽管在一些测试项目上得分不如GeForce3，但是无须讳言，RADEON 8500整体性能已经超越了GeForce3，而且它提供了更为优秀的画质和低廉的价格，应该足以让nVIDIA紧张了。不过RADEON 8500也有不尽如人意的地方，最为严重的就是驱动开发的脚步跟不上，使得硬件性能难以完全发挥。测试中这款RADEON 8500在播放DVD的时候人物的肌肤很不正常，4×FSAA打不开实模式，OpenGL和专业性能有待提高。



盟创@Runner 575液晶显示器

厂商：盟创科技

上市：2001年10月初

售价：2999元

内容：1驱动软盘、说明书、信号、电源线各1条、液晶显示器

推荐：★★★★

晶合实验室

液晶显示器在2001年终于低下了高贵的头。主流产品飞速降价，使得液晶显示器几乎成为品牌电脑的“标配”；搭配P4处理器的品牌电脑成为了一道亮丽的风景线，DIY市场占有率也在迅速上升。随着竞争的深入，一些15英寸低端液晶显示器产品终于突破了3000元的心理价位，不过用户在面对这样的产品时，总是免不了担心它们的品质。据了解，目前市场上一些低端液晶显示器表现很糟糕。那么，这款盟创@Runner 575究竟如何呢？

盟创@Runner 575采用天蓝色外壳，有点家用电器的味道。散热孔在背侧面呈弧状排列，散热效果相当出色，在背面还可以看到，@Runner 575内置电源转换电路。这款液晶显示器的调节功能包括对比度、亮度、3原色、色温、左右调节、自动调节、相位调节和频率调节，它的OSD菜单是英文的，所以我们建议用户使用自动调节（AUTO），从实际使用的效果来看还不错。@Runner 575使用红、绿、蓝模拟接口，D型15针接头，可以显示16.7M 种颜色，最大分辨率为1024×768，带宽80MHz。显示设备是15英寸的TFT彩色LCD面板，点距为0.297mm，120° 水平可视角度和90° 垂直可视角度，支架可调视角为-5°（俯角）到45°（仰角）。亮度为250cd/m²，对比度为300:1，响应时间是40ms，最大功耗40W。

@Runner 575在文字显示方面的表现在液晶显示器里只能说是一般，字体边缘很锐利，不过笔划有些粗。当然，要比普通CRT显示器出色得多。色彩还原能力不错，显示的图片颜色饱满，细节相当丰富，但是比起CRT显示器，层次还不够分明。在显示细腻的人物肌肤时，效果还不是很理想，略带干涩，光泽和弹性表现也不够好。进入游戏考察，@Runner 575 40ms的响应时间在表现动态场景时屏幕有轻微延迟，不过这样的延迟是完全可以接受的，基本上用惯CRT显示器的用户在几分钟之内就可以很好地适应过来。色彩方面由于液晶显示器本身表现能力的限制不是很丰富，不过对一块不是很好的显卡来说，这样的效果对得起它输出的信号，也可以满足不是很挑剔的玩家的要求。我们通过测试软件将@Runner 575分别设置为黑色、白色、红色、蓝色、绿色的全屏幕状态，使用30倍放大镜来检验坏点，结果在屏幕中间偏右下的地方找到了1个白点。我们在不同的角度观看屏幕，发现在50度左右斜角时，色彩开始有明显变化，但一直到几乎与面板平行，还可以清楚地看到字符。

编辑点评：盟创@Runner 575并没有因为2999元的价格而降低规格，很好地解决了文字显示和动态游戏效果的平衡关系，使它在这两个方面都有相当突出的表现，无论是字处理或是游戏，都可以很好地胜任。我们认为，用户对@Runner 575的品质完全可以放心，要知道一般A级的液晶面板允许3个坏点，而我们测试的样品只有1个。盟创公司@Runner系列LCD产品实行3个月包换，12个月保修。并且承诺如有用户在购买后发现产品与盟创宣传的规格不符，经有关部门和盟创公司确认无误后，盟创公司将无条件退货，并给予用户双倍金额赔偿。必须说明的是，@Runner 575在8月底曾经做过小规模试销，10月初已大量上市。



厂商：实达铭泰

上市：2001年10月

售价：39元

内容：1CD+说明手册

推荐：★★★★

晶合实验室

东方网神III（标准版）

随着Internet日益普及和网络化技术的不断成熟，软件的网络化愈显重要。实达铭泰紧跟网络发展趋势，在近期推出新版面向个人的网络信息化平台软件——东方网神Ⅲ。

编辑部第一时间拿到了东方网神Ⅲ测试版本进行了评测。因为是测试版，没有产品包装，不过在实达铭泰网站上已经有了正式零售版的包装。风格还是老样子，强眼的颜色、大方的包装，给人以很实用的感觉。

先前推出的东方网神Ⅱ在使用功能上比同类软件相比已经非常不错，对网页翻译的准确度也给我们留下了很深的印象。此次推出的第三代版本不知在功能上有何特色。

东方网神Ⅲ采有Windows标准安装方式，用户很容易完成软件安装。接下来对其进行翻译测试，我们选择了一些很“偏僻”的英文网站，避开了那些大众化的浏览量巨大的门户网站，因为这样可以避免软件对某些网站的优化，从而得到更好更有效也更为真实的检测结果。

首先对苹果公司的站点进行翻译，因为苹果公司的网站做得很漂亮，用了很多高质量的图片，再加上翻译，故用了很长时间才把页面完整地显示出来。效果基本上还过得去，英文信息翻译的质量还比较高，语言也比较通顺，没有什么让人不太明白的地方，也可能是苹果的网站图片实在是太多，没有什么大量文字信息，翻译起来没有什么困难。随后我们转到美国白宫政府官方网站，这里都是用标准的美式英语写出来的信息，很多，也很复杂。我们自己先人工翻译了一下，感觉有些难度，然后再用东方网神Ⅲ翻译。这次的结果让我们比较失望，很多语言简直是没有语法和通顺可言，对一些很长的英文段落，翻译质量真是不敢恭维。很多的翻译就是把每一个单词翻译出来的基本意思放在上面，实在是让人失望。在这之后，我们选择了英文雅虎，这回情况大有改观，词语翻译比较准确，很多英文短句翻译得也不错，想必是应该对这个网站进行了优化。我们不得不说，翻译软件确实还有一段很长的路要走。

值得注意的是，东方网神Ⅲ并不单纯是一个多语言翻译软件。在实达铭泰对自己这款软件的介绍上写到了“网络时代信息管理的智能平台，可以让你对各种Internet信息包括网站、邮件、手机、个人事务进行高效管理，同时提供了极具个性化的网络资源”。在我们使用中，也确实能感觉到有这样的一种优势，如发送手机短信息功能颇为实用。另外，东方网神Ⅲ自带的浏览器功能很全面，富有特色也很实用，用其浏览在翻译网页时要比微软的快一些。

编辑点评：实达铭泰的翻译软件集成很多功能，导致启动软件时占用资源较多，尤其在上网的同时，这样对于计算机速度有很大影响。如果实达铭泰将来能够提高软件整体的处理速度和运行能力，对于低配置和用窄带上网的用户来说会更有亲和力。总的来说东方网神Ⅲ的语言翻译质量还算可以，对于用户上网冲浪很有帮助。



瑞星杀毒软件2002版

厂商：瑞星公司

上市：2001年9月

售价：198元

内容：1CD+2TD+说明手册

推荐：★★★★

晶合实验室

最近，国内信息安全产品及服务提供商之一——北京瑞星科技股份有限公司在北京发布了最新版本杀毒软件——瑞星杀毒软件2002版。编辑部于第一时间拿到了这款产品，并进行了测试。

大家应该清楚最近流行的邮件病毒“尼姆达”。这种病毒不但能发送染毒邮件，还会感染EXE文件，一些反病毒公司采取删除染毒文件的方式杀毒，导致很多重要程序不能运行，甚至机器瘫痪。由于我们也感染了这种病毒，正好用瑞星杀毒2002版来杀毒。在安装完成后，便开始进行整个磁盘的病毒扫描，结果没有发现任何病毒。我们有些怀疑瑞星对病毒反应的灵敏性，因为在它自己的说明中声称能够对未知病毒进行有效的防治，所以我们感觉这样的结果与它的宣传并不十分吻合。我们升级了瑞星的病毒库以后，再次对磁盘进行病毒的查杀，这次的结果便大大改观了，很快电脑上的“尼姆达”便被找到并迅速处理干净。

对于电子邮件的病毒保护技术，在以前的版本中使用时效果并不理想，但是新一版的邮件保护技术确实起到了一定的作用，瑞星能够很好地过滤掉邮件中的带毒成分，保证信件的干净。

杀毒软件一般都有一个通病，就是在安装完成后，启动时加载到内存里的东西比较多，以致严重影响了系统的性能和启动速度。记得在千禧版的时候，在安装之前启动完成后，系统资源是92%，安装完成后，系统资源就下降到了86%！降低了6个百分点，这决不是一个小数。尤其在上网的时候，开了很多窗口，再打开邮件保护和防火墙，结果真是不敢想象。这次的2002版在安装前与安装后相比，系统资源仅下降了3%，进步还是比较明显的。

另外，瑞星杀毒软件2002版的功能不仅仅局限于防范一般常见的邮件病毒和网页病毒的入侵，同时还可以对黑客和木马程序的入侵进行比较全面的抵御。

杀毒软件要完全对磁盘进行扫描，才能比较彻底地查杀病毒，如果磁盘很大或者安装的软件很多的话，那么速度真的是一个令人头疼的问题。瑞星为了解决这个问题，在视窗模式下进行查毒，是3个文件同时进行的，所以非常快，我们查了一个5GB容量的逻辑区，文件总容量达到4GB，用瑞星扫描，只用了不到9分钟，这样的速度还是比较让人满意的。

瑞星最新打造的软件内核，在主流操作平台上运行也比较稳定。我们分别在Windows 98/Me/2000下进行了安装和使用，都没有出现冲突和兼容问题。

编辑点评：瑞星杀毒软件从“99世纪版”到现在，质量还是比较值得信赖的。一般来说，新软件处理目前碰到的病毒是没有什么问题，而且软件的界面更加具有亲和力，内容和调节设置也更丰富了。瑞星的优势——升级系统更加完善了，不再有烦琐的登录，用户不用手动登录瑞星的网站，软件就能帮你自动完成所有升级任务，相当方便。当然不足之处还是有的，比如开启所有保护的时候速度变得较慢，导致系统性能有所下降。虽然有了能查杀未知病毒的能力，但显然还不能令人满意，只有升级才能确保万无一失。

难！难！难！——看看中国软件业

▲本刊记者：司马平安 迦楼罗

编辑导语

奥运会申办成功了，中国足球队出线了，年底还有可能加入WTO，中国人今年听到的喜讯还真不少，一切都在预示着中国即将强大起来。然而，在这强大之中，作为我国国民经济支柱产业之一的软件业究竟如何呢？

随着近些年来计算机及其相关技术的飞速发展，各种软件不仅是高科技产业中的重点，更已成为老百姓生活中的重要部分。在如此广泛的应用中，软件产业发展的成功与否成为衡量一个国家综合实力的一项重要标志，其战略地位也直接关系到一个国家的经济、科技、社会发展和国家安全的未来。

与世界上的其他国家相比较，我们会发现：在发达国家，硬件与软件市场的比例通常为1:1，而在我国这两者间的比例仅为5:1。另外，由国内数家知名的软件厂商获得的信息，记者发现他们对中国软件业现状的看法惊人的相似——在中国搞软件难，在中国自己研发软件则是难上加难。国内这种近似"畸形"的分配关系直接体现了中国软件业目前的疲软，而整个中国软件业的缓步前行则阻碍了中国走向"强大"的步伐。那么，究竟是什么原因导致了中国软件业的这种不良发展呢？

一、从"拿来"开始

软件业真正在世界上成为一个产业大约是在60年代末期开始的，在此后的20年间，这一产业好像初生的婴儿一般飞快成长，达到了80%的年平均增长率，而在80年代以后的增长率则放慢为30%左右。



中国的软件事业是从70年代开始的，但由于当时的硬件条件与开发系统所限，中国软件业开始了第一个"拿来"的过程——全部拿来。在这一步之后，中国的科技工作者对计算机有了自己的认识，为了跟上国际的发展，我国政府于1974年颁布了"两级汉字标准"，这一标准为中国软件业的发展奠定了基础。80年代末，终于有了自己的国产软件产品，并进一步发展成为了产业。

由此，中国的软件业走到第二个"拿来"的过程——边拿边学。在90年代初期，由于DOS本身并不支持中文，这给许多国内软件厂商带来了契机，而中国软件业也经历了一段辉煌的时期。国内众多的科技工作者在使用DOS的同时，在此基础上开发出了许多适合中国人使用的软件，譬如CCDOS、UCDOS、五笔字型、中文之星等。这原本应该是一个很好的开始，但是由于当时还是在以计划经济为主导的经济模式下，各公司均是重产品而轻市场。中国的软件业与市场严重脱节，从而导致了今天我们处在一个很被动的"拿来"阶段——不拿不行。

其实"拿来"本不是导致中国软件业现状的原因，在拿的过程中也不存在什么"拿错了"的因素。问题出在毫无目的地引入使中国软件行业失去了明确的发展方向，换句话说：中国的软件业缺乏良好的定位。这种没有方向的发展导致了近些年来中国的人才培养与软件制造越来越混乱，许多人才以及产品的发展都不得不从属于国外某些软件的发展，这就使我们渐渐走入了一个失去自主的恶性循环，而国内外的投资者及用户对中国软件及相关产品也渐渐失去了信心。

早在80年代末，机电部曾组织了国内18家研究院所与400余家企事业单位，几乎集合了国内所有的操作系统专家共同研制中国自己的操作系统Cosix，而当时的微软只有十几人在开发现在的视窗操作系统。如果当时的定位能够更明确，市场的把握可以更成功，也许今天就不会有90%以上的中国人在使用Windows操作系统了（Cosix到目前为止只有不超过200家的企业用户）。

现在，由国家组织类似的大规模生产已越来越少，软件的发展似乎已完全由市场所左右。国产软件产品主要集中在中文环境支持系统和应用软件领域，主要产品包括中文环境、电子排版系统、CAD软件、财务软件、教育软件、MIS软件及软件开发工具等几个领域。我国软件产品的整体水平与

发达国家差距较大，开发环境主要集中在PC机上。虽然中国软件从90年到今天其生产总值翻了几翻，年销售额也已达上百亿人民币，然而与全球软件的销售额相比却只占1%，若是再以人均量来计算，恐怕就根本就谈不上为国家盈利了。



放眼中关村，无数的软件公司倒了又起、起了又倒，来来回回好似繁荣，但实际上它们却将中国的软件业带入了另一个误区。

二、软件作坊

目前，全国知名的大型软件园区有14个，其中注册企业5000多个。软件园区中的公司大都是具有自我开发能力的企业，另外其它很多以代理产品为主的小公司就不计其数了。能够拥有如此多的企业，这在其它行业中难得一见，也因此，一个正准备成立的软件公司在注册时会遇到更多的麻烦，特别是名字的选择很难保证其唯一性，需要较长时间的查询。

读到这里，你一定会问，这么多的软件厂商究竟在做些什么呢？而它们又是否能够决定中国软件业的发展呢？

其实，这些企业大多数是只有几十个人甚至十几个人的小公司。这样的公司虽然在创办之初也许会有很好的发展创意，然而它们在开始运作之后却没有软件开发的体系化管理能力、良好的市场把握能力与人才吸引能力。其实就它们本身的规模而言，我们就可看出这种小作坊式的企业根本不可能在短期内生产出任何具有世界影响力的产品，即使生产出了优秀的软件，通常也会因制作周期过长而失去了时代曾给予他们的机遇。

在这个行业中曾经有人抱怨：“中国太缺乏软件人才了。”其实我国本不乏优秀的程序员，然而这些小型公司占有了其中大量的人才，这些公司之间没有协作也缺乏沟通。今天听说教育软件有利可图，便都来做教育；明天发现财务软件颇有前途，又都改为财务，一窝蜂似的左转右转，不但背离了真正的路，还使得大量人才重复着毫无意义的工作。这种现象导致了资源的浪费、导致了市场的混乱，而同时这些公司也成为中国软件市场中的“害虫”。如果你问我导致中国软件业处于一个低层次运作的最根本原因是什么，我的回答是：“害虫”太多了！

为何会产生这样的现状？也许是由于盲目学习美国“硅谷”的发展而造成的，中关村在建设之初的定位即为建设中国的“硅谷”。的确，今天的中关村已与“硅谷”有了几分神似，同样拥有规模不大、数量众多的软件公司，然而这些看似相同的公司在“谷内”所拥有的地位与作用却截然不同。在“硅谷”中新成立的公司大都由一些已拥有比较完善的创业计划的人开办，它们在创业初期便得到了许多大公司的认可及支持，因此公司的存在时间一般不会很长，它们会通过以被大公司收购的方式将好的计划转变为具有坚实后盾的产品。然而，中关村的这些公司却多是由那些毫无计划与经验的人所建立，其中还有大部分的老板对计算机一窍不通，只是看准形势打算大捞一笔而已。在这样的大环境下，偶尔有一些充满特色的闪光点也会很快被周围的一片灰色湮灭了。与“硅谷”相似，中关村中的这些公司存在时间同样不长，所不同的是，等待它们的只能是倒闭的命运。今天走在中关村，很多人会问你：“成立自己的公司了么？”然而，当你走入了“硅谷”便会有另一群人问你：“你的公司出售了么？”

诚然，中关村在近些年来所取得的成绩有目共睹，它确已成为中国IT业发展的基地，然而这个基地对于硬件行业而言也许是个巨人，而在软件业中它还只是个矮子。软件的发展与硬件不同，特别是在中国，在这个还有很多人根本不将软件看作是商品的国度里。

三、都是盗版惹的祸

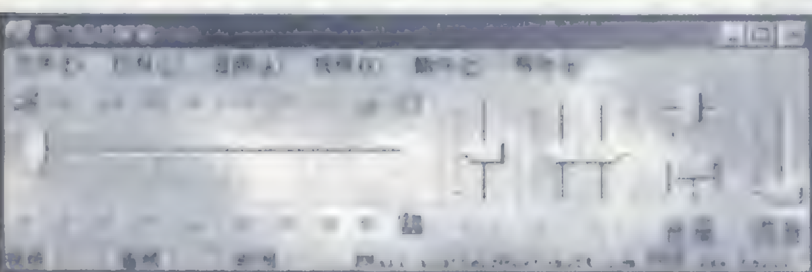
以上所谈的虽然都是目前存在于我国软件行业中的重要弊端，但它们至少还是这一行业中的“正规军”，还是要在整个行业制度中按照发展与进步的规律办事。然而盗版软件却从来都是肆无忌惮地在这个行业里横冲直撞，就好像“强盗”一般，一个不小心便会将我们好不容易积累的资金抢空。



这个问题存在已久，且不光是中国的问题。2000年全球37%的软件都是盗版，带来的损失高达

117.5 亿美元。其中，德国基本没有盗版，美国有24%的软件是盗版，而中国这一比例竟高达95%，这是多么惊人的数字，能与中国相提并论的仅有像越南等极少数国家。从这样的数字中，我们甚至难以分析它究竟会给中国软件业造成多大的损失，但对于很多具体的软件公司而言，我们倒是不难发现其中无数的公司正是因此而倒闭，还有一些以大量裁员的方式勉强维持。

就盗版软件如此猖獗的问题，记者在多次采访过程中都曾向软件公司问及，得到的结果全都是无奈的回答。其中豪杰公司的回答最具讽刺意味：



"在我们所开发的'超级解霸'早期版本中，还会投入大量的人力进行加密程序的制作，但现在我们已不做这方面的工作了，因为根本没用，做了也白做。只要不出现伪正版（包装与价格都和正版产品相似的盗版），我们就谢天谢地了……"

能够占据如此之多的市场份额，能够产生这般强烈的破坏力，原因在哪里？在每个购买盗版软件者的心里。

大到价格昂贵的汽车、小到随处可见的香烟，几乎所有的商品都会有假货存在，但是当人们知道自己所买到的这些商品是假货时，决不会轻易地接受，相反还有可能找到店家要求高额赔偿。唯独软件不同，甚至大部分人还会专门去买盗版的软件。难道软件不是商品么？难道盗版不是假货么？

的确，软件与其它商品有些不同，因为它单纯地存在于计算机的世界中，不像彩电、冰箱那样看得见、摸得着。然而，它和其它商品一样都由劳动者辛勤的汗水浇筑而成。没有人会去做毫无报酬的工作，也因此在中国从事软件开发的人已越来越少。这是整个中国软件业的悲哀，因为它们虽然通过自己的努力让软件走入了人们的生活，但却无法使人们明白这是需要大家付出才可拥有的高级商品，而非随手可得的简易工具。

如何解决这个问题早已成为了老生常谈的话题，由此也产生了很多诸如严格管理、降价出售等治标不治本的方法。其实，"心病还需心药医"，根除这样的问题也应从人们的心里入手，从加强思想道德修养的建设是改变现状的关键。

购买一款盗版软件看似小事，其实不然。且不说它对我国软件业造成的巨大影响，单是这种行为本身就值得我们仔细反省一番了。首先，盗即是偷，购买偷来的商品无疑是贼的帮凶；其次，没有尊重他人的劳动成果，一个不懂得尊重别人的人同时也放弃了自尊；最后，千年古训曾经告诫我们："莫以善小而不为，莫以恶小而为之。"

※ 我国有关软件出口政策

注册资金在100万元人民币以上的软件企业可享有软件自营出口权；软件出口企业可向外经贸主管部门申请中小企业和国际市场开拓资金；凡需通过GB/T19000—ISO9000系列质量保证体系认证和CMM认证的软件出口企业可向外经贸主管部门申请认证费用资助；软件出口纳入中国进出口银行业务范围，并享受优惠利率的信贷支持，同时国家出口信用保险机构应提供出口信用保险；软件出口企业的产品出口后，凡出口退税率未达到征税率的，经国家税务总局核准可按征税率办理退税；软件出口企业的经常项目外汇收入可凭有关单证直接到银行办理结汇和入账，对于经出口收汇考核确认为荣誉企业的中资软件自营出口企业均可开立外汇结算账户，限额为企业上年出口总额的15%；符合条件的软件自营出口企业可向外经贸部申请在境外设立分支机构。

四、由特殊看一般

中国软件业存在着以上所谈的种种缺陷，可以这样说：目前这一行业正处在一个发展的低谷，走出这个低谷需要我们从头做起，从"拿来"与学习的过程中开始。然而目前即使是"拿来"也存在着种种的问题，其中很多细节部分也在暗暗地影响着最终结局。。

由于软件的发展涉及人类生活的方方面面，因此不同的软件在发展过程中也会遇到不同的问题。以下记者将通过游戏这个特殊软件，从引进、翻译等角度出发，为你详细介绍这一行业中许多不为普通用户所知的内容（游戏软件是目前国内代理国外产品比较多，也是发展比较快的软件产品之一）。



1.引进

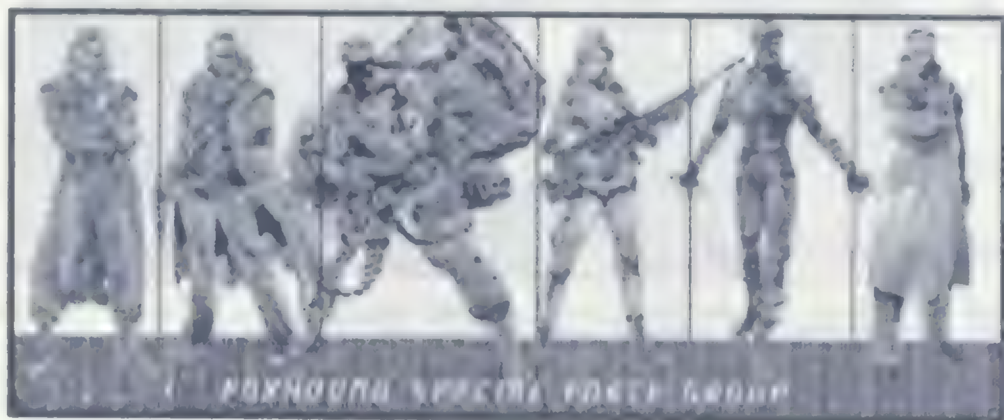
国内的游戏软件代理、发行公司要想引进一个产品，首先要找到拥有中国地区出版发行这个产品的公司，这可不是一件简单的事情。按常规来说，这部分权力应该在产品的原作公司手中，但实际的情况千差万别。如果原作公司是大出版发行集团的子公司，那么出版发行权可能在它的母公司手中，电子艺界（EA）就是这种情况。另外，原作公司的产品也可能将世界范围或亚洲范围的出版发行权授权给了其他公司，

所以会出现从英国公司手中买西班牙公司产品的情况。令人期待已久的《樱花大战》PC版，其实一代早就推出了日文版，中文版会拖这么久是因为中国地区的版权原来在韩国手中。

就算国内代理公司找到了版权所有者，但能否取得授权还不一定。版权金的价格是其中一个因素，因为盗版等各种问题影响了购买公司的收益，购买中国地区版权的费用不可能很高，跟其他国家的版权费用相比可能微不足道。如果授权公司对中国市场了解不够、无法认同中国游戏市场未来的潜力，很可能因为利润太少而放弃授权。另外，这还影响着原作公司的规划，比如科乐美（KONAMI）也曾计划过将《心跳回忆2》、《幻想水浒传》、《实况足球2000》等极负盛名的电视游戏移植到PC上，但考虑到日本的PC游戏市场过于狭小，且这些产品因为文化背景等问题不适合欧美市场，而中国市场预期利润和庞大的移植费用相比甚至可以忽略不计，所以最终放弃了移植。当玩家一边玩着外文盗版一边抱怨为什么没有中文版时，请先想想自己的行为对这个行业的危害而自己又失去了什么吧。



另外，还有一种情况是一些大公司因为地区政策、市场规划等方面的考虑，暂时不想进入中国市场，也不考虑授权其他公司代理他们的产品，也就是说国内公司愿意付钱对方都不卖。比较突出的例子是SONY的PS和PS2，并不是没有国内公司去谈代理，而且有些还是国内的软件或电子领域的巨头，但SONY始终没有正式授权在内地销售PS和PS2；微软是另一个例子，虽然《帝国时代》可能不适合在国内销售，但《合金装备》（Metal Gear）等产品并不存在这些问题，但国内的分公司没有设立游戏部门，也谢绝了许多合作伙伴（其中一些甚至是微软在其他地区的游戏代理商）的提议，就是不在内地卖游戏。



2.改版

当国内代理公司取得了版权后，下一步就是要进行本地化的工作了。本地化不光指游戏内的文字翻译，还包括配音、情节的调整、图片的修改和手册的设计等。然而，并不是所有产品都能顺利地完成这一步，因为对许多国外大公司而言，其在产品中使用的技术非常重要，不可能将游戏的原程序交给其他公司。这样，一些优秀的作品就失去了制作中文版的可能，例如最近刚发行的《重金属女战士》（FAKK2）。

当然，也有一个折中的办法，就是双方合作改版，即国内代理公司进行翻译、原作公司进行后期合成。由于许多国外公司的产品都面向国际市场，可能同时发行英、法、德等多种语言的版本，所以程序已经预留了接口，进行起来还算可以。但你能对一个汉字都不认识、只能对着原来的文字硬套的法国程序员要求什么呢？所以出现错误难免，中文版无法和原始版本同时上市也就是当然的了。而且这种生搬硬套还会造成其他字体、输入法等其他问题，例如《武林群侠传》简体中文版使用的居然是中国台湾地区使用的注音输入法，而当初的《金庸群侠传》简体中文DOS版干脆删除了输入法就是因为改版的程序员无法理解简体汉字的发音、拆分等一些基本东西。



国内代理公司有时候也进行无源代码的汉化，也就是说在无法得到原作公司的协助下，以反编译的方式强行对游戏进行汉化。这样做不但加大了改版的工作量，而且还增加了程序的不稳定性。例如：《银翼杀手》简体中文版直接在游戏上叠加文字造成残影都是因为采用无源代码汉化造成的，奥美没有直接发行《星际争霸》简体中文版而是推出了外挂汉化包也是不得已的事情。

3.翻译

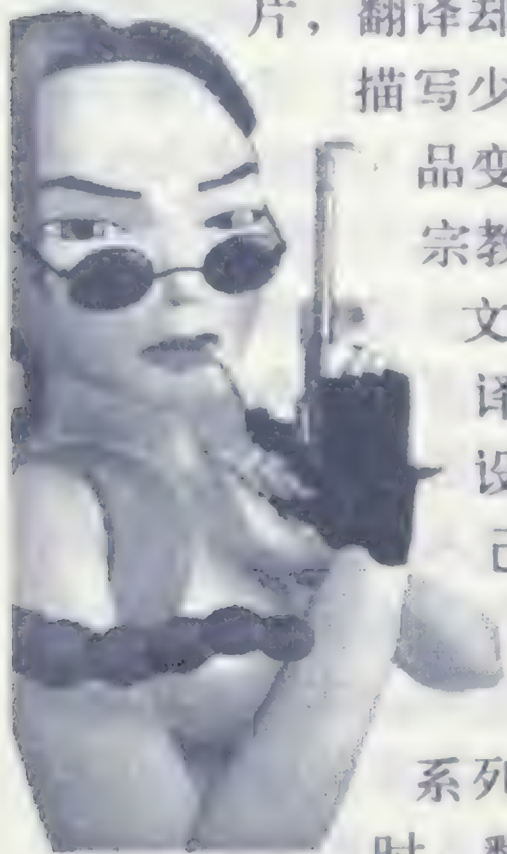
文字翻译是游戏本地化的一个重要方面，这不是说单纯将游戏中的文字准确翻译成中文就完了，还要作适合中国文化的调整。例如将翻译生硬的情景描写改为优美的形容、将以外国文化为背景的笑话改为中国文化背景的笑话，这可以说不仅对代理公司的翻译要有一定水平，中文修养也不能低。但许多公司的产品连准确翻译还没有达到，更别提文

学修辞了。

游戏可以说是包括了社会方方面面的内容，比如军事、历史、文学、体育等，而一家游戏公司的翻译（不论是本公司的职员还是兼职的）不可能对这么多方面都熟悉。又如KA52的汉化过程中许多军事术语都错得离谱，可以说是翻译缺乏专业知识的典型。另外，有许多游戏包括了许多偏僻领域的内容，这也是使代理公司头疼的地方。最典型的是第三波代理的《博德之门》系列，囊括了北欧和希腊等地的神话、中世纪传奇和历史等内容，还使用了部分古拉丁语的词汇，就算这些方面的研究学者也不一定都懂，何况是一个游戏翻译了。于是第三波的简体中文版一拖再拖，改版工作进行了将近一年。还有《特勤机甲队》系列，游戏中的文字虽然不多，但一篇将近5万字的背景介绍包括了军事、生物、机械等许多领域的内容，而且其中许多词都是原作公司幻想出来的未来技术，其难度不亚于翻译一本科幻小说。

当一个游戏包括了多方面的内容时，就算是一个再好的翻译也可能出错。例如富士通曾经制作过一个游戏叫做《孪生物语》（只有繁体中文版，未发行简体中文版），其中包括了偶像、音乐、电影、动画、漫画等许多日本社会生活方面的对话，结果被翻译人员搞得乱七八糟，“高达”等许多有特定翻译的专有名词都被翻译错了，屏幕上的每个字我都认识，但是串起来我就是不明白什么意思。

翻译一部作品，翻译者还必须先阅读大量的资料，了解其编写意图和背景设定，如果不经过一定的考证就动手翻译，往往会翻译走样，这方面最近被很多动漫迷们骂得最多的一个“热点”就是所谓《新世纪天鹰战士》动画片。《新世纪福音战士》这个游戏的简体中文版翻译得虽然不是非常出色，但至少基本框架都对，但堂堂电视台引进的动画片，翻译却错误百出、惨不忍睹。这部以描写少年内心成长的灰暗、阴冷的作品变成了热血机器人作品，其中的宗教、神秘主义、心理学等深厚的文化内涵被偷梁换柱或错译，翻译者明显是没有看过其任何背景设定资料和介绍，就主观地以自己的认识进行了曲解性的翻译。



当一家海外公司制作的一系列游戏被不同的国内公司代理时，翻译方面就会混乱起来，甚至是同一个公司代理的一个系列的产品也可能出现问题。例如金盘代理的《古墓丽影》一代和新天地代理的续集，劳拉的名字就翻译得不一样；浩旭代理的《亚马兰斯》其实是晶天代理的《阿曼尼斯传说3》一代的加强版，但作品名称、背景设定、人物姓名等都没有丝毫相同之处。

一些繁体版到简体版的文字转换也是一样，许多代理公司在这方面做得都不好。繁体字和简体字不光在字型，在用词、语法上也有很大的差别，而许多公司只是单纯地简单进行一下转码了事，于是“主记忆体”（基本内存）、“作业系统”（操作系统）、“伺服器”（服务器）、“解析度”（分辨率）、“软体”（软件）、“滑鼠”（鼠标）、“於”（于）、“後”（后）等稀奇古怪的字眼和“「”、“」”等不使用的符号就出现在了我们屏幕上。当然，这些地方并不影响玩家使用，但颇能看出一家公司的敬业精神和专业程度。像第一版《万王之王》简体中文版，其中“Readme.txt”被转换得支离破损，自己公司的名称、地址都无法显示全。

4.修改

因为国情不同，一些在国外算不上色情或暴力的内容拿到国内可能就不合适。国内代理公司要么只能为一点瑕疵就放弃一个优秀的产品，要么就要进行修改。于是许多软件呈现到国人面前时已经走样了，而用户根本就无从知道这些删改。

例如晶天代理的《七英雄物语2》是一款不错的战略游戏，但其一代在国外是少儿不宜的色情游戏。于是晶天在国内发行《七英雄物语》一、二代时，对一代进行了大幅度修改，使其变成了一个老少皆适的作品。《圣魔大战》、《秘境传说》、

我国鼓励软件产业若干政策摘要

对增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品，2010年前按17%的法定税率征收增值税，对实际税负超过3%的部分即征即退，由企业用于研究开发软件产品和扩大再生产；在我国境内设立的软件企业可享受企业所得税优惠政策；新创办软件企业经认定后，自获利年度起享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策；对国家规划布局内的重点软件企业，当年未享受免税优惠的减按10%的税率征收企业所得税。国家规划布局内的重点软件企业名单由国家计委、信息产业部、外经贸部和国家税务总局共同确定。

对软件企业进口所需的自用设备以及按照合同随设备进口的技术（含软件）及配套件、备件，除列入《外商投资项目不予免税的进口商品目录》和《国内投资项目不予免税的进口商品目录》的商品外，均可免征关税和进口环节增值税。同时明确，软件企业人员薪酬和培训费用可按实际发生额在企业所得税税前列支。

《乱世奇缘》、《魔法少年》等几个作品是日本Symbio制作的15或18禁游戏，在台湾信必优繁体



中文化的过程中就被删除了大量内容，而在国内制作简体中文版时又被“扒了一层皮”，其中不少直线情节因衔接不上而不得不删除。就算是科乐美制作的全年龄作品《心跳回忆》，在国内发行时也被删除了一小段违背中国法律的突发事件，其它像《战国美少女》删除了洗澡画面、《生化危机2》删除了人物死亡时被僵尸啃咬的画面、《美少女梦工场黄金版》删除了部分打工项目等“小手术”更是举不胜举。

这些“手术”虽然是必要的，但因为修改会影响情节发展、游戏平衡性等许多部分，而国内代理商往往不了解当初原作的构思，难免会造成一些失误。

说了这么多引进游戏时遇到的问题，也许你会觉得游戏的特殊性太强了，但其实它的本质与一般软件相同——都是因为收益的问题无法解决所造成的。如果代理公司有足够的收入，那么自然能够找更专业的



翻译、改版人员，海外公司也会更重视中国市场。像国内汉化游戏，往往不修改配音而保持原状，美其名曰“原汁原味”，其实根本就是无法支付专业配音演员的费用，不然以央视播音员或上影专业译制人员的实力，配出来不见得比林原惠、金月真美、子安武人等国外配音演员的差。

解决这种种问题要从基础做起，从代理的内容与方向上开始，逐步建立起中国软件的国际信任，从而使中国软件业从低谷中攀升，由失败中崛起。由何开始，我们不妨从我们的近邻——印度的软件发展中学些东西。

五、向印度学习

10年之前印度软件业还与我们站在同一起跑线，然而现在印度软件业的水平已远远超越了我们。目前“印度造”软件产品已行销世界75个国家，其出口额也已经达到仅次于美国的水平，位居世界第二。按照世界银行对软件出口国家能力的调查评估显示，印度软件出口的规模、质量和成本等综合指数名列世界榜首。另外，我们在2000年底世界各国软件销售的统计报告中也可看到两国之间的具体差距：2000年印度软件产业出口销售额达到57亿美元，比我国2000年软件销售总额27亿美元要多40%。

印度软件能够取得这样的成绩当然不可能仅仅是建立在简单的几步发展之上，如果要全面的分析，恐怕也不是一两万字就可以说得清，因此，记者在这里选择了决定其取得成功最根本的两个方面。

首先，国家的重视与教育的发展。

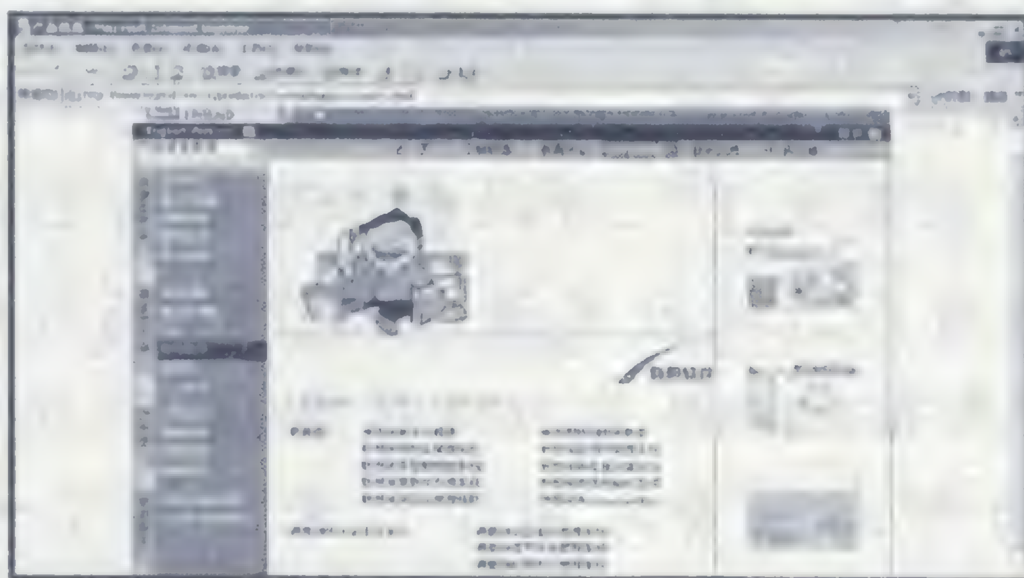
印度的综合国力并不强大，但国家领导一直将软件产业作为印度的支柱产业。从前总理拉·甘地时代开始便大力倡导发展IT，也正因此，拉·甘地享有了“电脑总理”的美誉。1999年，印度政府成立了IT产业部，成为世界上少有的专门设立服务于IT行业职能机构的国家。

在政府的支持下，印度的教育业得到了大力发展，目前印度拥有较大规模的高校900多所，在校大学生人数远远超过我国。读到这里，也许你会感到奇怪，因为对于任何行业而言，教育都是基础，为何我还要如此着重说明呢？原因是对于软件业而言，所需的教育尤为重要，因为它是融于各个行业之中的新兴产业。在这个行业中，单纯的程序员也许根本称不上是软件人才。真正的软件人才除了要对计算机知识有深入的认识外，还应对所需生产的软件产品所要服务的其它行业有着较深的认识。举个例子：一个高级的电脑设计人员有可能制作过很多精彩的电脑动画，包括类似航天飞机制作过程中的精密设计，但如果让这样的人才去设计一个小小的煤球，他们就会感到根本无从下手，因为他们对煤的结构一窍不通。

由于软件开发需要更多的知识，因此成为高级软件人才也需要更高的要求。我们不可能要求每一个软件业中的人员都成为相关行业与软件制造方面的多面手，因此对于整个产业而言就需要一个比较合理的人才配比结构。在像印度这样的国家，人才层次结构一般是这样的：“管理人才——软件与相关行业分析人才——软件工人”，其分配规律成正三角形，从这个三角形中记者发现，目前我国大多数从业人员都还停留在软件工人的层面上，从而使整个行业高度缺乏软件与相关行业分析人才。造成

这样的原因主要是在我们的教育体系中存在相关的漏洞，在我国几乎所有大学设立的计算机专业中，大都是以学习纯粹的计算机程序为方向，而没有更多注重于将计算机的学习作为其它各专业中的必备项目。

除此之外，我国在高层次人才培养方面与印度也有着较大的差距。高层次人才的培养除了需要在校学习之外还需要大量的工作与实践经验。走出国门学习国外先进的技术可以说是培养高级人才的一条捷径。目前，美国“硅谷”中有38%的人才来自印度，微软、IBM、英特尔等著名IT公司中的印度人比例也占大多数，分别为34%、28%和17%。另外，在美国“硅谷”中新崛起的2100家公司中，有820家是由印度人开办的。2000年5月，印信息技术部长在华盛顿宣布，印度每年可向世界各国输出20万名IT人才。



大量人才的外流并没有使印度产生类似中国一样的高级人才匮乏现象，在印度人民的宗教信仰下，很多印度人走出去之后又回到了印度，他们的回归意味着无数高新科技理念的到来。在这样由“输送人才，学习技术，培养人才”的良性循环中，印度也由一个输出IT人才的大国而逐步成为一个名副其实的软件强国。

其次，从小做起。

对于任何一个发展中国家而言，软件业的发展都要由零开始，因为这一行业中不可能存在任何的“石油大国”，因此我们只能由小做起。

纵观印度软件业的发展，在其初始阶段有一个很有鲜明的特点，即涌出了很多类似“包工头”式的小型公司，这些公司发展的最初阶段并不是以独立开发软件产品为目的，而是从国外接入大量的程序片断，以“承包”生产国外软件的某一部分。通过这样的制作过程，这些公司不但积累了大量的资金还从发达国家在软件设计方面吸取了很多宝贵经验，目前印度的很多著名软件公司都是由此开始的。直到今天，印度仍不断地进行着这样的工作，并被美国称为：“最值得信赖的软件生产基地。”

所以说，“从小做起”是一条可以让中国软件厂商建立国际信任的必经之路。谈到国际的信任，记者就不得不提到近期在国内被大家公认的两条拯救国产软件的大道，一是工业化，二是通过CMM认证的企业。

六、呼唤工业化与国际化

前文已经谈到国内大量管理松散、方向不明的“小作坊”严重制约了中国软件业的发展。解决这一问题最好的方法莫过于走类似工业化的道路。从印度现有情况中我们也可发现，大型的软件厂商不但可以提高国际竞争力，还可以降低生产成本、减少无效劳作与协调统一管理等优点。但是任何事情都由其两面性，盲目追求“大型”而不把真正的重心放在市场的需求中，只能产生更多的浪费与应变能力不强等缺点。因此，记者此刻要提醒那些呼唤“软件工厂”的人注意：大规模的软件厂商并非促进中国软件发展的原动力，它只是一种手段，真正的动力是市场——规范、合理的软件市场。

建立国内良好的市场环境不但是中国软件厂商发展道路中的重中之重，同时也是实现国内市场真正与国际接轨的唯一途径。以上提到的CMM认证在本文之后附有具体的说明内容，在这里记者要强调的是此认证虽已成为国际通行认证的标准，但与工业化生产一样，通过认证只是手段而非目的。我们可以通过争取CMM认证的过程得到企业管理与革新等方面的强化，却无法通过它来改变中国市场脆弱的现状。

尾声

谈到未来，似乎永远都是美好的，但这是一个漫长的过程。存在如此多的问题需要行业中的每一个人都能认清自己的职责所在：你们肩负着振兴中国软件业的重任，你们肩负着实现中国真正强大的重任。许多年后，一定会有一个中国人站在世界软件业的金顶，也许那个人就是你。

※关于CMM认证

CMM（Capability Maturity Model）是软件能力成熟度模型的缩写，它由美国卡内基梅隆大学的软件工程研究院（SEL）提出的一套关于软件过程改进与评估方法的模型。模型共分5级，最高级为5级。在每一级中，定义了达到该级过程管理水平所应解决的关键问题和关键过程，每一较低级别是达到较高级别的基础。该模型已为众多国内外软件企业所了解和采纳，并已成为事实上的软件过程管理标准。

我国现有软件厂商中，联想、用友、鼎新等通过了CMM 2级认证，沈阳东软（原东大阿尔派）通过CMM 3级测试。

编辑导语

“我们赢了！”伴随着国家男子足球队打入世界杯的欢呼声，我的心情却再一次陷入低潮。只因为自己的激情还来不及渲泻，已被甲B的假球“踢”得荡然无存。“先天下之忧而忧，后天下之乐为乐。”太多的思考时常令我的心情陷入低潮。其实我也知道作为一个普通人，自己太多愁善感了。所以我尽量为自己挤出一点时间娱乐，放松自己。说句实话，也许99%对我有一些了解的读者不会相信，我从来打过所有C&C、红警系列的过关模式，因为那太浪费时间了（又泄漏了一点个人秘密）。好了，朋友们，还是抓紧时间与我一起多学点科学知识吧！

随本期杂志的面市，由我负责主编的《大众软件指南——经典工具篇》也同期推出。总的来说，两个月时间的忙碌还算有点成绩，我想计算机初中级水平的读者通过阅读本书，其计算机工具软件的应用水平肯定会大幅度提高。再加上超值赠送的三大商业软件大众软件版和巨奖促销（详见本期内彩），我还是非常希望读者能多多捧场，因为肯定会有幸运的人“鱼与熊掌兼得”。

李红警
lgc@popsoft.com.cn

PowerDirector圆你一个导演梦

上海 陆大康

随着个人电脑硬件水平的不断提高，数码相机、摄像机和视频采集卡等设备的普及，想在自己的个人电脑上建立一个多媒体数码工作室的想法已经不再是一个美好的憧憬。以PowerDVD和MediaShow等视频工具软件而闻名业界的CyberLink公司，最近推出了第一款面向大众的集视频采集、视频编辑于一身的数码影音制作工具PowerDirector 1.0。笔者在试用过该软件之后对其的评价是：既拥有不逊于Premiere和Director等老牌专业级视频编辑软件的强劲功能，又保留了作为一款大众级软件的易学易用性，因此，PowerDirector十分适合那些对视频和音频的编辑处理没有基础的朋友。倘若你是一位数字电影的爱好者，也曾经想运用自己的想象力和创作力来制作一部属于自己的数码影片，那么就请跟着我一起体验一下PowerDirector方便而快捷的电影制作流水线吧。

下载与安装

我们可以先从CyberLink公司的主页http://www.gocyberlink.com 上下载PowerDirector（以下简称PD）的试用版，文件大约11MB。下载完毕之后请不要急于安装，因为PD的运行需要微软最新的DirectX 8.0支持。倘若你的系统没有安装过，当你冒失地安装PD时，安装程序会产生出错提示，要求你先安装DX8.0，我们可以在华军的主页http://www.newhua.com.cn 上找到它。你可以根据自己系统的情况决定是下载for Win9x的还是for Win2k，笔者用的是中文Win2k，故下载的DX8.0文件约7MB。所以正确的安装步骤应该是：先安装DX8.0，然后安装PD1.0。注意，在安装PD时，程序会出现安装语言选择的提示信息，有英语和中文（繁体）两种可选。建议大家选择英语安装，因为一方面若选择中文（繁体）进行安装的话，由于软件的语言内核（大五码）同简体中文操作系统（GB码）不兼容，在安装过程中和软件界面中的许多地方会产生乱码现象；另一方面，多用用E文软件，对提高自己的英语水平也是很有帮助的。好了，安装完毕之后，我们就可以运行软件，进入到我们的“影音工作室”中去了。

这里还有一点要说明，由于笔者用的显示器是15″的，平时一般工作在800×600的桌面环境下，所以首次运行PD时，软件提示说“PD只能工作在1024×768分辨率，16位真彩的桌面环境下”。因此，使用800×600分辨率的朋友还得像我一样把显示器的分辨率上到1024×768的状态下。不过对于现在的大多数使用主流17″显示器的朋友来说，这个问题也就不算什么了，因为一般情况下其默认的显示分辨率就是1024×768。由于受到共享软件的限制，PD在运行后会出现一个小对话框，上面主要写了一些有关该软件试用版的限制说明。软件的试用期为30天，试用期间该软件的视频采集功能只能用3分钟，其它的功能并没有任何限制，看过之后，我们就可以按“Try”进入PD的主界面（见图1）。



图1

从图上我们可以看到，PD的主界面还是很有特色的。整个软件的外壳裹了一层很有金属质感的“Skin”（皮肤），给人一种华丽的感觉，然而华丽背后却又不失简洁和大方。在1024×768的桌面上软件的各个功能块空间被安排得既宽裕又得当，不仅避免了功能块各窗口的重叠而导致创作不便，而且让人一眼就能认出这是干什么用的。下面我就详细地向大家介绍一下PD。

影音素材库

想要制作好电影，绝妙的创意固然重要，然而一个丰富而且完备的素材库也是必不可少的，

PD在这方面就想得很周到。它为我们提供了一个能收藏视频、音频和图像的素材库。有了它，我们就能非常方便地通过导入和采集这两种方法将各种格样的多媒体文件添加到库中。

多媒体文件的导入

倘若你手边正好有现成的电影制作素材，那么把它们添加到素材库中最快最直接的方法就是使用文件导入功能，你可以点击素材库面板上文件夹形的“Import Media”按钮来完成文件的导入工作。导入按钮两侧还各有一组按钮，右边一组两个按钮分别用来显示导入文件的预览图和详细信息的；左边一组有4个按钮，一大三小。按下试试你会发现，大按钮是混合显示视频、音频和图象3种格式文件的，而3个小按钮则是分别显示各自类型文件的，这组按钮在分类显示很多文件时很有用。另外，根据PD提供的资料显示，它能支持导入的文件格式包括avi、dat、mpeg（视频）、mp3、wav（音频）和bmp、jpeg、gif（图像）等绝大部分流行的多媒体格式，这样来就大大丰富了我们制作电影的素材。

视频和音频文件的实时采集

作为一款优秀的视频制作软件，PD自然还得拥有实时采集音频和视频文件的功能，图2显示的是PD的文件实时采集控制面板。图上方的深灰色转轮是软件的编辑模式切换器（下文会详细介绍），当它指向Capture Mode（采集模式）的时候，我们就可以进行实时视频和音频文件的采集了。Capture面板上方共有3个按钮，从左到右分别是音频采集（通过声卡）、视频采集（通过视频采集卡）和DV采集（通过数码摄像机）。图中所示的是通过视频卡进行视频采集，需要设置的是视频源、音频源和采集后获得的文件格式，由于各种方式的文件采集方法同各自硬件的使用有关，这里就不一一介绍了。因为是试用版，每个文件的采集长度最多为3分钟，不过我想对于大多数刚接触视频编辑的朋友来说已经足够了。

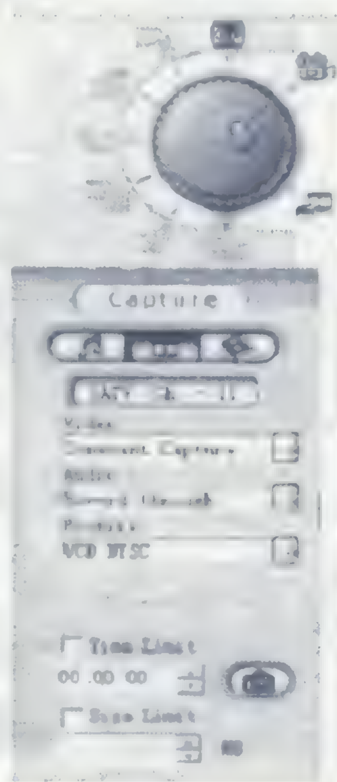


图 2

电影制作ABC

准备好了制作电影的素材，接下来我们就要开始对这些“毛坯”进行一番琢磨了。在开始编辑前，让我们先来认识一下在编辑过程中将要用到的编辑器。

在软件主界面的最下方横卧着一个名叫“Storyboard”的编辑窗口（如图3）。仔细观察


图 3

Storyboard，我们可以发现它有一个明显的规律，即它是由一个大方框紧接着一个小方框循环不断地组成。其实，之所以叫它Storyboard是有一定道理的。我们知道，导演在拍一部电影的时候，并不是一口气把这部片子从头到尾全拍出来，而是先将电影的每个片段分别拍出，最后再通过编辑和剪辑各个片断来组成一部完整的影片。同样，PD也是采取相同的做法，而Storyboard正是这么一个实现编辑和剪辑电影中每个片段的小工作室。在Storyboard中，每个大方框用来装入一张图片或一段视频片段，而每个小框里则记录了两个片断之间场景过渡效果的信息。由于Storyboard支持文件直接拖放，所以我们能够颇为方便地从影音资料库中把视频和图像文件拖放到每个大方框中。Storyboard面板的左端还有一列按钮，自上而下分别是：播放（Play Movie）、主水印（Master Watermark）、主旋律（Master Audio）和滚动按钮（Scroll）。点击播放按钮可以让我们随时随地预览Storyboard上编辑的电影，这能方便我们查看电影剪辑的效果；滚动按钮只有在Storyboard上视频片段超过屏幕所能显示的最大数量时才起作用；至于主水印和主旋律按钮的用途我会在下面的文章中介绍。

如果说Storyboard是PD为我们提供的编辑和剪辑电影的工作室，那么Preview Window（预览窗口）和Edit Panel（编辑面板）就是我们编辑和剪辑电影最有力的工具（见图4）。如图所示的就


图 4

是PD的Preview Window（左）和Edit Panel（右）窗口。Edit Panel窗口分为上下两部分，上面是我们熟悉的模式切换转轮，而下面是每个模式所对应的控制选项。PD的编辑模式共有7种，自上而下逆时针排列分别是：

预览模式（Preview Mode）

从影音资料库中拖一个文件到Preview Window的播放窗口后，Edit Panel就进入了预览模式。由于预览模式不提供修改和编辑的功能，所以转轮下方的选项面板上空空如也。在预览模式下，我们可以在Preview Window中预览拖入的文件。

剪切模式（Trim Mode）

素材库中视频文件的片长和图像文件的大小未必就正符合我们制作电影的需要，碰到这种情况我们就要进入剪切模式，对这些文件进行“留精去糟”。视频的剪切和图片的剪切有一些区别，先讲如何剪切视频片段。如图5所示，在一排播放按钮的

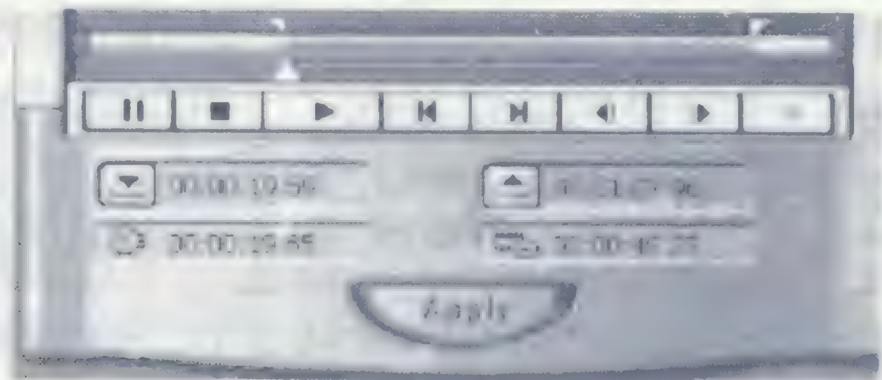


图 5

下方有4个带时间显示的窗口，左下方带时钟图标的窗口显示的是视频片段播放的当前时间，在图上是用浅蓝色时间轴下方的白色箭头表示；左上和右上两个窗口各有一个按钮，分别用来设定剪切的起始位置和中止位置，图上深蓝色部分便是剪切视频片段后得到的部分，而时间轴上方的两个蓝色箭头表示的就是起始点和结束点；右下方的窗口表示的是这段剪切片段的时间长度。视频剪切的控制选项很简单（如图6所示）。Resize下拉菜单提供对视频片

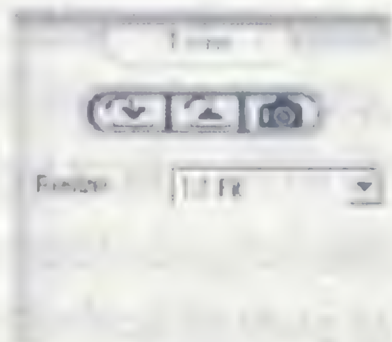


图 6

断的缩放功能，里面共有4个选项：1:1 Fit（默认）、Stretch（拉伸）、Crop（裁切）、和1:1 Fill（充满）。Resize菜单上还有3个按钮：前两个是剪切复位钮，作用有点像计算机的Reset按钮，按下之后你先前对视频片段的剪切全部被撤销；最后一个照相机状的按钮其作用是显而易见的，点击它可以拍运动图像（视频片段）的快照。图片文件的剪切没有视频这么复杂，毕竟它只是一张静止的图像，所以它没有图6那样的时间轴剪切编辑。它和视频剪切不同之处就在于它的控制选项面板上除了同样有Resize菜单外，还多了Duration（持续时间）输入框，在这里填入一定时间，就可以让静止的图像停留片刻，从而做出你想达到的效果。剪切完毕后记得按下Preview Window最下方的“Apply”按钮，使你刚才所做的编辑和修改生效，按下Apply之后，Storyboard上会自动添加这个修改过的文件。

3D质感的文字标题

在电影制作过程中，我们经常需要为影片加上一些说明性的文字，比如片名、字幕等。PD中要为影片加入字幕就得先进入Title Mode（标题模式），在这里你能瞬间为小电影加上精美别致的具有三维质感的字幕。图7显示的是Title Mode下控

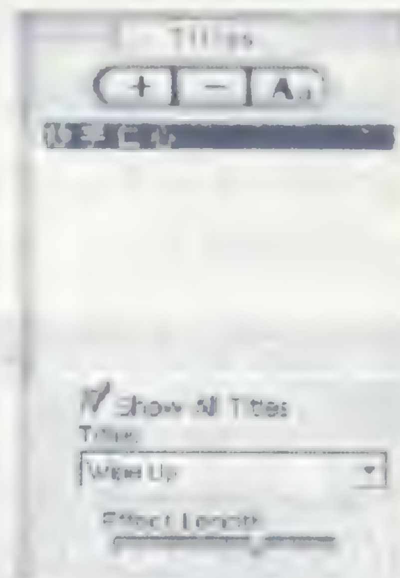


图 7

制选项的内容。点击“+”或“-”为一个视频或图片添加或删除一段文字标题。想要改变文字的字体、颜色、大小和字间距的话可以点击“Aa”按钮，在弹出的对话框中对刚才输入的文字标题进行设置。在“Titles”的下拉菜单里有50种可供使用的标题动态表现效果，为每个标题选择适合的表现效果可以使你的电影看起来更生动、活泼。调节Titles菜单下方的Effect Length滑杆，可以定制标题表现效果的时间长度，同时我们可以清楚地在Preview Window的时间轴上看到结果：时间轴中两端的深蓝色表示标题表现效果持续的时间，中间的橙色代表字幕逗留的时间。值得一提的是，将Trim Mode中介绍的剪切视频片段的方法应用到标题的显示上，我们就能指定文字标题在放映过程中以适当时间出现，这样就大大增加了标题工具应用的范围。具体做法和剪切影片大同小异，我在这就不介绍了，大家可以自己试试。图中还有一个“Show All Titles”选框，选中它便可以使影片播放时显示所有添加的文字信息。

色彩的调整和控制

对视频和图片文件的色彩、明暗度和饱和度

的调节有时也能为我们创作出富有想象力的电影添加几许光彩。比如要制作怀旧风格的影片时，可以把视频文件的色调定为偏黄、色彩饱和度设置为欠饱和，以此来营造出一种怀旧的气氛。编辑和修改影片的色彩首先要进入Color Mode（色彩模式），色彩控制选项面板主要提供了亮度、对比度、色彩、色调、饱和度和锐利度6个色彩参数的设定选项，根据编辑需要对影片进行色彩调整完毕后点击Apply按钮使修改生效。

神奇的画中画和水印的制作

当在观看一部电影的同时，一旁的小窗口中还在播放另外一部影片，这就是我们通常所说的画中画功能，如今很多家庭的电视机就有这项功能，在电脑里怎样制作这种效果呢？答案是用PD就能轻而易举地做出来。进入PiP（Picture-in-Picture）模式开始画中画效果的制作，此时软件会提示你从素材库中拖拽一个视频文件放到Preview Window中的指定方框中（如图8所示）。移动鼠标，在方框的边缘拖动来改变方框的大小，使它变成你想要



图 8

的尺寸，然后将它放到屏幕的一边，怎么样？是不是有点画中画的意思啦？PiP的控制选项面板也很简单，其中选中“Keep Aspect Ratio”能保证缩放画中画过程中保持视频文件宽高比的匀称，选中“Apply Color Filter”则能对画中画里特定的颜色进行过滤。控制面板的最下方有“Transparency”拖动条，通过它可以改变画中画的透明度。设想如果在画中画的方框中放入一张有关你个人以及你的工作室的简要介绍，调整大小放在屏幕的合适位置之后，再改变它的透明度，这么一张透明的小图标就如同电视台的台标，这即为水印。要使整个电影从头到尾都显示这个水印，就要用到前面Storyboard上的Master Watermark按钮了，然后再按照水印制作的步骤就能轻松完成了。

美妙的混音效果

电影的制作除了要有精美动人的画面外，还需要配有符合主题引人共鸣的音乐。将转轮旋转至Audio Mode（音频模式），就能为视频和图片片段配上合适的声音。点击选项控制面板上的“+”按钮，软件会提示你从素材库里拖一个声音文件（mp3或wav）到控制面板中。PD的Audio Mode共支持同时加3个声音文件。一种制作个人MTV最简单的办法就是在视频上使用歌手原唱的MTV画面，而在音频上加入自己事先录制好的歌曲，然后通过面板上的Volume Mixing控制条的增减来抑制原唱歌手的声音，同时增大自己的歌声，最后点Apply按钮，这样就快速DIY了属于自己的MTV。控制面板上的Fade In、Fade Out选项能使加入的声音产生淡入、淡出的效果。这里还要提一下上文中Storyboard上的Master Audio（主旋律）按钮，和Master Watermark作用的效果一样，点击主旋律按钮加入的声音文件将作为背景音乐贯穿于整部电影的始末。

千变万化的场景切换

场景切换指的是Storyboard上两个片段之间的过渡，在Storyboard以小方框表示。将旋转滚轮指到编辑模式的最后一项Transitions Mode，我们就能进行场景过渡效果的编辑制作了。进入场景切换模式，原先位于显示屏幕左侧的影音素材库不见了，取而代之的是多达100种变幻效果的场景切换效果库。选择一种变幻效果并将它拖放到控制面板中，这就完成了两个电影片段间切换效果的编辑。若要更改切换的时间间隔，只需拖动面板底部的Transition滑杆，然后选择适当的时间即可。

电影的输出和保存

经过一番精心的制作，电影终于做完了。我们可以先点击Storyboard上的Preview Movie按钮预览一下自己辛勤劳动的成果，如果觉得不错的话，就可以输出并保存了。仍旧旋转滚轮，让它指向右下方的Produce Movie（输出电影），此时会出现输出文件对话框。用PD制作成的电影可以被输出为mpeg-1、mpeg-2、wmv和avi四种格式。Mpeg-1可用来制作VCD、mpeg-2则可用来制作DVD、wmv是微软发布的目前网上最流行的视频流格式、avi是标准的数字视频格式可以被诸如数字摄像机等专用设备编辑和播放。根据你的需要选择一种适合的输出格式，然后设置输出格式的压缩比率，最后选定输出文件路径保存电影，这就大功告成了。

看了我的介绍之后，你是否已经对PD有了一个非常全面的了解？不过还是那句老话“实践出真知”。想要成为大导演的朋友，如果不亲自实践一下，恐怕是怎么也做不出令人满意的数码电影的，那就废话少说，Let's Go，去PD的美妙世界里圆一回你的导演梦吧!

ACDSee 4.0 试用手记

北京 朱飞

提起现在的图像浏览软件，恐怕大部分人都会首先想起ACDSee。不错，它已经垄断图像浏览软件80%的市场份额。笔者也用过不少图像浏览软件，但是从速度、界面、易用性等方面比较而言还是觉得ACDSee好些。以前推出的ACDSee 3.0、3.1版本中增加了不少新功能，比如对音频、视频的支持，让人觉得它已经相当完善，恐怕近期都不会有什么举动。未曾想，ACDSee 4.0已经踏着五彩祥云飞过来了。此次版本更新又带来什么令人惊喜的改变呢？我迫不及待地安装并打开了它（图1）。



图 1

总体印象

其界面之漂亮确实让我吃了一惊，不禁让我怀疑：这还是ACDSee吗？淡灰的背景色显得古朴大方，而工具栏上边点缀着绿色按钮又显得活泼可爱，第一眼的感觉非常舒服。ACDSee 4.0工具栏的变化最大（图2），首先它减少了按钮的数量，但是原来的功能却一点也不少，点一下按钮，下边都会出现与功能相应的若干快捷按钮，这样做使整个界面变得更清爽（图3）。导航窗口中增加了不少实用的功能，对图片的搜集和管理非常有用，这些将在后文详细说明。预览窗口实现对图像的动态缩放，记得在3.0和3.1中调整预览窗口的大小时，图像并不会随着你拉动窗口而动态变化，往往使用者找不到合适的长宽比。如果先缩小再放大便充满了马赛克，简直惨不忍睹；而且不能自动刷新，大方块就摆在那里让你看。4.0则很好地解决了这个问题，缩放过程自然而平滑，当你调整好预览窗口时会自动刷新，始终保持图像的最佳视觉效果。浏览窗口增强了图片的个性化、互联网的支持，而且具有简单的图像编辑功能，这可是一大突破！



图 2



图 3

新增功能

一、工具栏

工具栏虽然漂亮，但可能有人觉得这么大的按钮太占屏幕有限的空间了（比如我），所以工具栏也支持自定义，很像Windows里对工具栏的自定义，允许你往工具栏里增加、删除按钮，大小图标切换、是否有文本标签及其位置（默认条件下就两个按钮可以添加，太少）。你若是还喜欢原来的界面布局，完全可以设定回去。

新版本增加了几个有趣的功能：

1.Acquire：是个图像获取功能按钮，现在ACDSee 4.0终于可以通过扫描仪、数码相机、剪贴板、屏幕截图4种方式获取图像了（又可以少装多少驱动程序啊）。前三者不用多说，我最喜欢的还是屏幕截图，而且功能还很强大，可以截取当前桌面、窗口（全部桌面或当前窗口）、指定区域（可选择固定大小或任意大小）、指定对象（截取屏幕内任何可以形成封闭框的图像或鼠标所指对象），也就是有7种截图方式（图4）。其中以“截

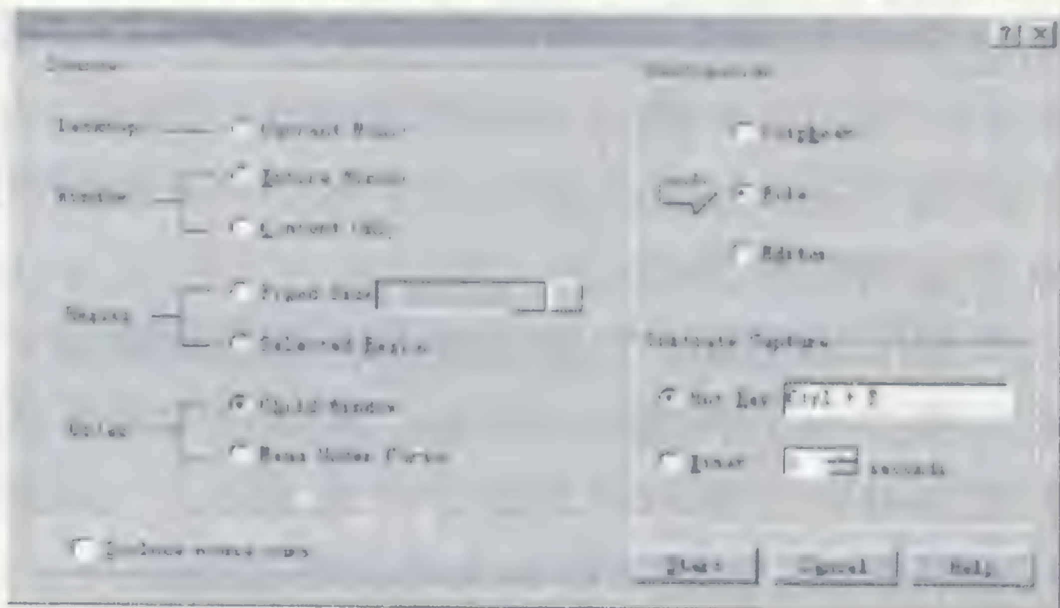


图 4

取屏幕内任何可以形成封闭框的图像”最为独特，这个名字是自己创意的（原意是截取子窗口），可是在功能上确实能够达到这样的效果。看（图5），你还能用什么方法一次截出这样的图？可惜问题也比较多：不支持连续截图，不支持自动存储（想想FPE2000的截图），不支持DirectX和OpenGL截图，不支持后台截图（总不能玩游戏时Alt+Tab来回切换吧），默认截图快捷键与输入法切换有冲突。



图 6

图 5

2.Print Contact Sheet：这是Print下的一个子功能快捷按钮，通过它终于可以实现多幅图像缩略打印了（图6），对于制作图片库类型光盘的浏览目录或者淹死在别人（别人=Jin）庞大素材库里的同志很有帮助。不过这个新鲜玩艺还需要高级打印机的支持，打印分辨率应不低于1200dpi。

3.Share：这是个共享按钮，点出以后会出现3种方式：E-mail、HTML、SendPix。E-mail就是把你选择的一个或多个图片发送到你好朋友的信箱里，非常方便；HTML即制作自己的个人相册，然后传到网站上与网友们共赏；SendPix和HTML差不多，只需将你的图片通过它上传就可获得自己的相册。

4.ACDInTouch：点它后浏览窗口会自动切换到ACDInTouch界面，第1次运行时会问是否连接，若点“OK”则会帮你连接到ACDSee的一个网站--InTouch（惭愧惭愧，竟然找不到网址在哪里），里边有一些网友的共享相册、新闻，公司的一些新产品、论坛、图片库，ACDSee的使用技巧及在线帮助等（图7）。

5.What's This ?：也就是在线帮助系统，你要是有哪里不了解就可以点它。别看这个小小的按钮，它却可以让使用者更加方便地了解ACDSee 4.0的新功能，这也是体现其人性化的表现。

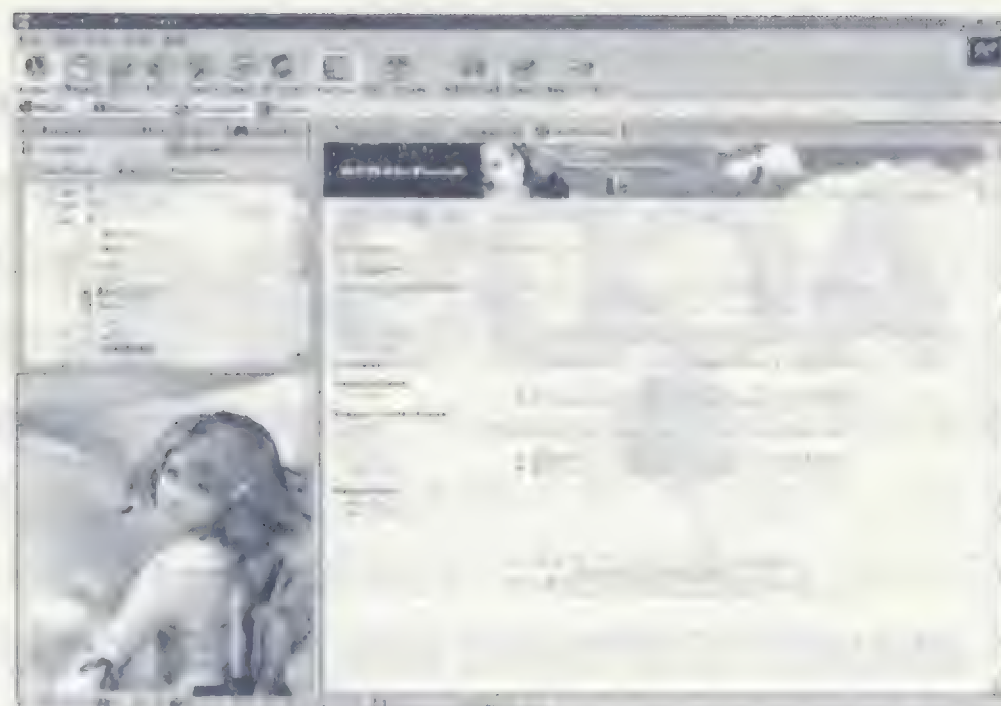


图 7

二、导航窗口

增加了“我的相册”、“我的最爱”、“图像光盘”、“搜索”4个部分。

你可以向“我的相册”里添加自己喜欢的一些图片，点击“New Folder”即可在My Pictures下建一个新文件夹，改个名字吧；选中文件夹再点击“New Albums”即可在此文件夹下新建一个相册，选中相册按“F2”即可改名；点击“Add”则会出现一个界面（图8），选择你的图片存放位置，选中后再次点击“Add”就可以增加自己喜欢的图片了（这个MM怎么样？这可是我CS里的LOGO哦）（图9）。也可以点击“View”先预览



图 8　　图 9

一下，可别浪费感情。需要注意的是，在C:\My Documents下有一个文件夹，名字叫My Pictures。在“我的相册”里添加文件夹、添加相册等操作都是在My Pictures下进行，所以若你建了自己的相册后就不要在Windows下对此文件夹进行移动、重命名等操作。

“我的最爱”类似Windows里的“收藏夹”，你可以往里边添加自己喜欢的网站，当然是图片下载网站了。点击“New Folder”即可在“Favorites”下新建一个文件夹，起个名字；选中文件夹点击“Create Shortcut”即可在此文件夹新建一个快捷方式，点击“浏览”选中你收藏夹里的网页快捷方式（文件类型要选择“所有文件”）就可以了，以后只要单击这个快捷方式即可在浏览窗口的ACDInTouch界面下进入此网站（图10）。需要注意的是，在C:

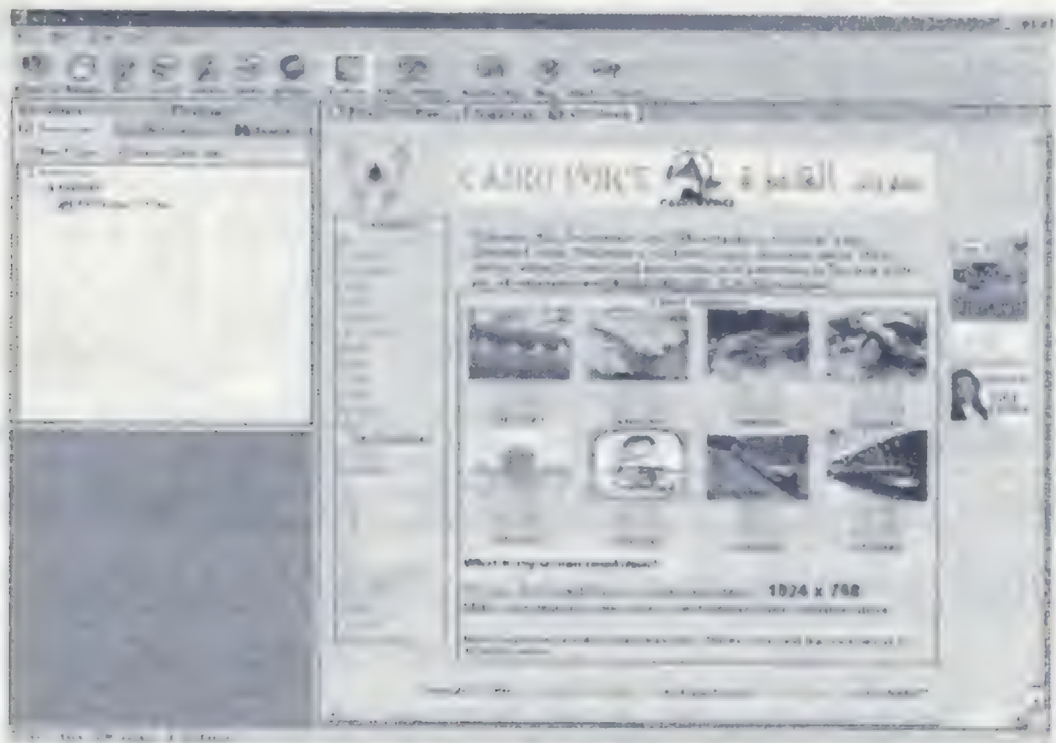


图 10

\Windows\Application Data\ACD Systems\ACDSee下有个文件夹，名字叫Favorites。在“我的最爱”里添加文件夹、添加快捷方式等都是在Favorites下进行，所以若你建了网页快捷方式后就不要在Windows下对此文件夹进行移动、重命名等操作。

图像光盘，顾名思义，就是对光盘中所有图像文件进行搜索，即使它们不在同文件夹下也可以在同一界面中浏览，对于某些光盘中有很精致的图像却由于路径太深而找不到是很有帮助的，以后只要直接插入光盘点击相应名称即可。点击“New Folder”即可在“Photo Discs”下新建一文件夹，起个名字；选中文件夹点击“New Disc”即可在此文件夹下新建一光盘文件，电脑随后会自动搜索光盘内的图像文件，搜索时间视文件数量、大小、格式而异。搜索完毕后会出现对话框（让你选择增加哪些文件夹，一般选择“Select All Image Folders”，点击“OK”，起个合适的名字后再次点“OK”结束。需要注意的是，在C:\Windows\Application Data\ACD Systems下有一个文件夹，名字叫Photo Discs。在“我的最爱“里添加基于图像光盘的文件夹和快捷方式等都是在Photo Discs下进行，所以若你建了图像光盘后就不要在Windows下对此文件夹进行移动、重命名等操作。

“搜索”就不多说了，用法和Windows下的搜索差不多，也可以把不同目录下的文件在同一界面中进行浏览，总之是个巨实用的功能。这里有个小技巧，如果你有很多相同格式的图片因为其类型、大小等因素不得不放在不同的文件夹里，而你又想在同一界面下同时进行浏览该怎么办呢？你可以先在“我的相册”中新建一个相册，比如起个名字叫GIF，然后在搜索界面中点击Look下拉框，选中“Browse... ”指定文件夹，在Search for Files中添入*.gif 进行搜索。当搜索完成以后，选择全部文件，单击右键选中“Copy To... ”，此时出现对话框，找到刚才建好的GIF相册，点击“OK“完成。以后直接打开这个相册就可以浏览了。需要注意的是一定要先新建相册再搜索，否则就白费力气了。

三、预览窗口

ACDSee 4.0 支持的音频、视频又增加了10余种，但令我失望的是仍然不支持RA和DAT格式，不过毕竟是图像浏览软件，也不好强求些什么。虽然4.0 声称支持纯文本格式，但我并没有看到ACDSee能够预览它，仅仅是“There are no items to show”而已；播放界面倒是好看了一点，只是一点--播放按钮显得很秀气（图11），

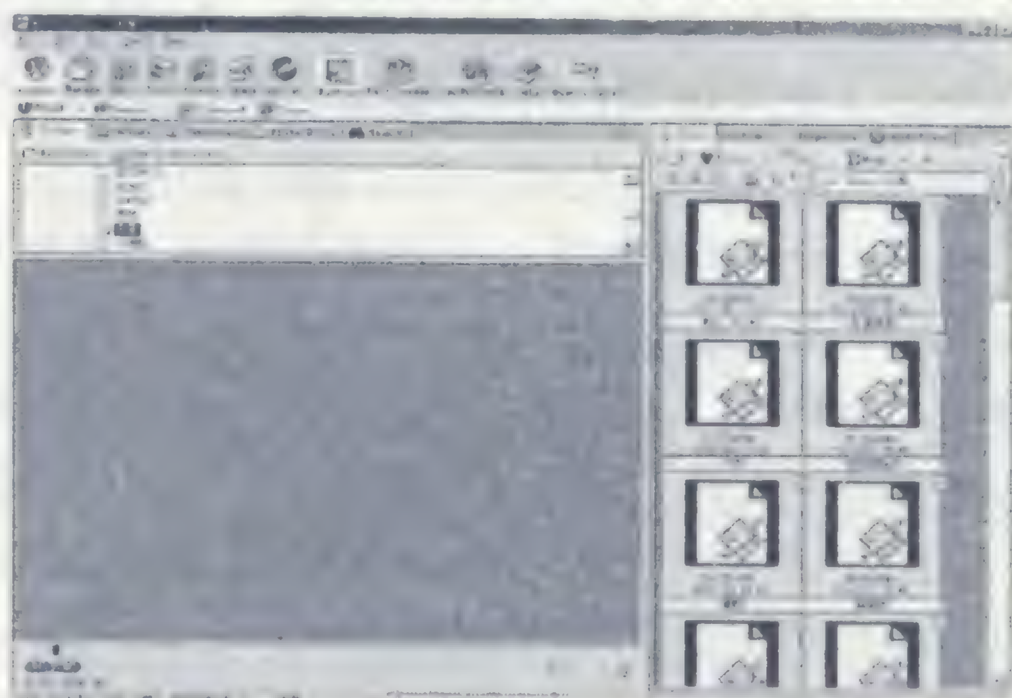


图 11

播放过程中有明显的掉帧现象；播放音频文件时不提供视觉外观，恐怕还需要下载插件，不过若只作为浏览用确实足够了，而且速度也很快，比3.0 和3.1 版强多了。音频浏览功能对于那些硬盘里拥有大量MP3 却不知如何寻找（Audio01、Audio02……这种文件名谁都遇到过吧，我还真不知道能用什么MP3搜索软件查找指定的歌曲）的用户来说非常有用。需要注意的是：当某个文件夹中全部为ACDSee可预览的文件时，它会自动对第一个文件进行预览或播放，而3.0 和3.1 则需用户指定。假如你文件夹里有一个名字为“0”、大小为500MB的MPEG文件……

四、浏览窗口

ACDSee 4.0 的浏览窗口提供了更多关于图像文件的信息。3.0 和3.1 只提供了图像文件的名字（废话）、分辨率、色位并以不同颜色表示图像的格式，并提供了5种浏览方式。而4.0 增加了图像创建的准确时间。当图像以大图标方式浏览时，每个图标的右上角会有表示图像格式的小标签，左上角有关于此图像是否有元数据信息（像英文字母“i”）及是否内含数据库的标签（白色的箭头，很少见）（图12）。有元数据的图片你可以单击右键选择“Properties... ”，在出现的对话框中选择



图 12

“Metadata”，里边可有很多有趣的资料哦。你可以了解这幅图片是原创还是合成的、合成时所使用的编辑器（像Photoshop）及版本、创作者的名字、版权等信息。当然，大部分图片都没有元数据。

ACDSee 4.0 增加了一个图像编辑器，虽然功能极其简单，但它也算是ACDSee发展过程中的一个里程碑了。当你在工具栏按“Edit“按钮并在出现的子功能菜单中选择“Editor”或者在浏览窗口右键单击一幅图片选中Edit即可进入图片编辑界面，从下方的帮助栏可以看出这个编辑器叫“FotoCanvas Lite”，版本是1.1（图13）。它的工具栏按钮与



图 13

ACDSee 4.0风格一样，图标很大，鲜艳而又秀气，看起来非常舒服。同样，工具栏也可以定制，而且在默认格式下还有很多具有实用功能的按钮没有出现。平时常用的放大、缩小、增加对比度、亮度、图像旋转、翻转、三原色调整、图像部分截取之外，还增加了锐利、模糊、浮雕等一些渲染效果（图14），总体看来速度不错，效果也很好。这回可不用再等待Photoshop慢腾腾地启动了。需要注意的是：如果要退出ACDSee，一定要先关掉图像编辑器，否则有可能会造成非法操作且热启动无效。



图 14

软件点评

用了ACDSee 4.0几天，总体感觉界面很华丽，功能很多也很实用，进行图片浏览的速度要更快些。我特意做了个试验：在一个文件夹内存放了5500张各种格式的小图片，共43.4MB，在我的机器上（PⅢ500/192MB/G200 8MB）用ACDSee 3.0全部预览（右下角的进度条走完）用了146秒，而4.0只花了66秒的时间。

但是ACDSee 4.0也带来了新的问题：

1. 安装过程不够简便。ACDSee 4.0正式版需在线安装，它会下载一个大小为1.44MB的文件，这显然会增加安装时间和成本。下载完毕需重启电脑，当装完ACDSee后还需重启一次，装Windows 98才重启3次啊。

2. 启动速度变慢。由于加载的程序变多、变大，造成了启动时有大约5秒钟的延迟。

3. 系统显得不稳定。虽然它支持Windows 95/98/Me/2000/NT/XP一系列操作系统，可是好像稳定性变差了。虽然也没有出现明显的死机和非法操作，但总有一种如履薄冰的感觉，也可能是我的系统（Windows 98）不稳定吧。

4. 安装时可能会漏装一些文件。在发图片E-Mail、制作个人HTML文件时会提醒缺少.inf文件、一些模块等。

5. 图片经E-mail发送出去后可能会打不开。用ACDSee自己浏览这些图片也无法识别，但这是个别现象。

6.ACDInTouch——想法很不错，但里边的图库实在是鸡肋。数量倒是不少，好看的却不多，而且大部分还是640×480的分辨率。

7. 操作变得复杂起来（尤其对E文不灵者）。当我使用2.3版本时，觉得只要会使鼠标、会双击图片，这个软件你就会一大半了，只有格式转换（当初看来最有用的功能）稍显复杂。而4.0在使用上变得复杂许多，对于E文水平提出了更高的要求。

在写完本篇文章的时候，ACDSee 4.0推出了它的第一个补丁。补上后好像更快了点、更稳定了些（心理作用？）。诸位读者若想尝个新鲜或是软件升级狂不妨装上试试，它的确会给你带来一种新的体验和感觉。相信我，没错的。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第12期/BBX/下。



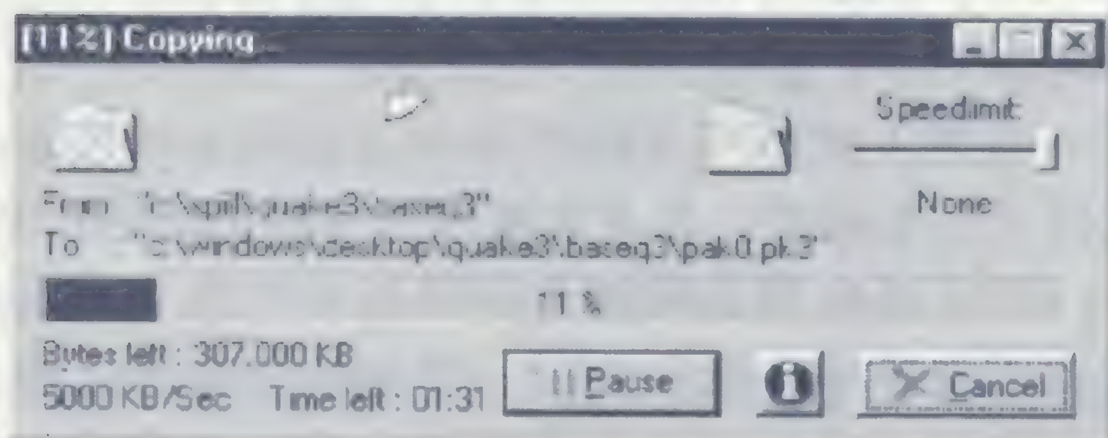
嗨，大家好，十一中秋过得怎么样？好久不见大家，文化人甚是想念啊。最近在网上闲逛，发现了不少很不错的小东西。一直以来我都沉浸在替换Windows默认系统小工具的乐趣之中，以往也给大家介绍过一些，希望大家能够喜欢。如果不喜欢也不要紧，请及时发E－mail到我的信箱（bluesad@163.net），告诉我你们喜好的软件是哪些种类的，我会在下期大软新天地为大家推荐的。

Total Copy

版本：1.1
大小：93kB
平台：Windows 9x/Me/NT/2000
网址：http://www.ranvik.net/totalcopy/
下载：http://www.ranvik.net/totalcopy/tc11.zip

无论计算机的新老用户，想必都使用过Copy功能吧，我想大家也一定都有过这样的经历，Copy过程中出错导致Copy过程终止，这时怎么办呢？没办法，重新拷贝喽。最多也就是在重新Copy的时候不厌其烦地去选择不覆盖现有文件。唉，这些经历想想我都难受。不过现在好了，Total Copy为我们解决了Copy过程中的所有难题。

安装后在复制文件时，鼠标右键单击文件后

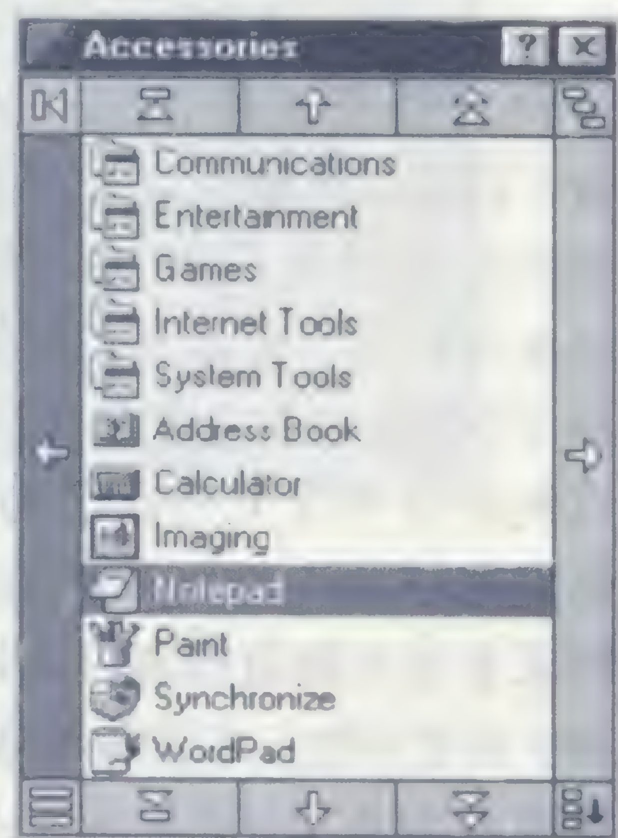


按住不放，移动至目标文件夹后松开鼠标，这时弹出的选单中除了“复制到这里”及“创建快捷方式”外，又多出了“Total Copy Here”及“Move Here”。选择“Total Copy”开始拷贝，就像网络蚂蚁的“断点续传”功能一样，复制文件时遇到硬盘磁盘空间不足，程序会自动中止拷贝，如果遇到计算机异常故障，如断电等，在重新启动之后，Total Copy也会自动开始断点复制。拷贝过程中可以按Pause键暂停，以将系统资源让给其它任务，甚至可以限制复制的速度也将资源让给其它任务。听起来是不是有一点神乎其神呢？其实Total Copy最简单的特点就是其复制速度远远比Windows自己的拷贝速度要快。这是我目前为止发现的最好的Windows功能替换工具，向大家强烈推荐。

Greatis EasyWalk

版本：1.0
大小：478kB
平台：Windows 9x/Me/NT/2000
网址：http://www.greatis.com/
下载：http://www.greatis.com/easywalksetup.exe

如果说复制文件是计算机使用的基本操作，那么，是不是在计算机中查找文件也是每天重复许多次的动作？在Windows环境访问文件比较聪明的方法是在资源管理器中浏览目录树，然后进入一个又一个文件夹；如果执行文件时可以从“开始”中展开层层叠叠的子选单，也有一些聪明的朋友在安装完软件之后会把经常用的软件在快速启动工具栏中不厌其烦地建立快捷方式。这些方法不仅占用宝贵的屏幕空间、宝贵的时间及系统资源，还要劳驾可爱的鼠标在各个窗口之间来回奔波，执行诸如浏览目录、运行程序、打开选单、滚屏等操作。那么我们需要的是什么呢？需要的是在一个界面中就可以完成全部操作，最好连滚屏的动作都没有。EasyWalk以其独特的创意为我们访问文件提供了全新的方式：EasyWalk运行时最小化于系统托盘，鼠标单击弹出主界面，只要在小窗口中稍稍点击相应按钮即可打开任意路径下的文件或打开



资源管理器进入相应文件夹；快速访问桌面、收藏夹、我的文档、开始选单等；可自定义“收藏夹”，更为体贴的是它还提供了智能滚屏功能。

ICQ

版本：2001b Alpha 5.05 build #3619

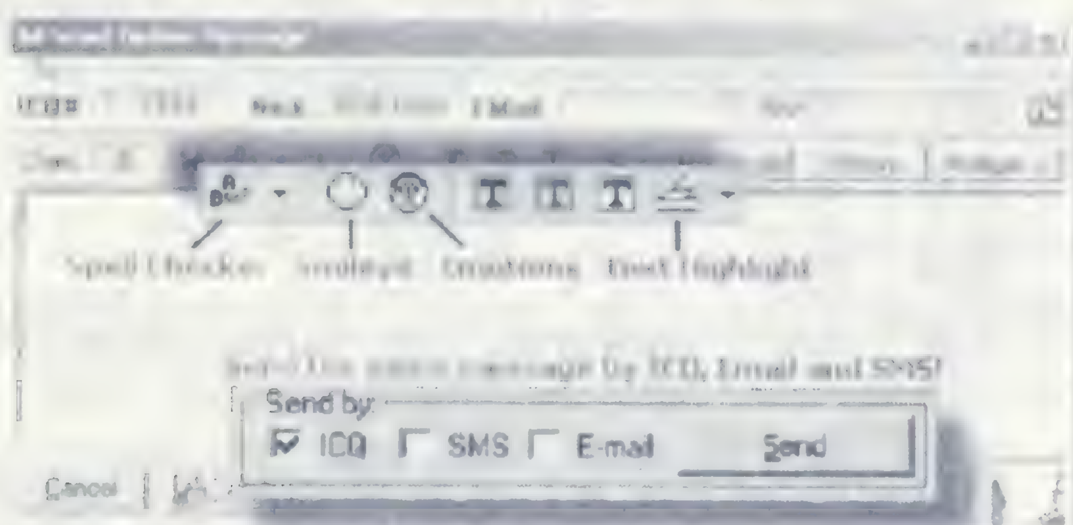
大小：236KB

平台：Windows 9x/Me/NT/2000

网址：http://www.icq.com/

下载：http://ftpgz2.pconline.com.cn/pub/download/icqinst.exe

大名鼎鼎的ICQ又推出了最新版本，下面给大家介绍其比较有特色的新增功能。上一个版本



中，ICQ已经出现了和OICQ相效仿的服务器端保存好友列表功能，这一次对这个功能进行了加强，ICQ会自动记录用户最后一次使用ICQ时所使用的好友列表，下一次登录时会自动把更改后的好友列表显示在本地。在每一次挂起ICQ的时候，都可以选择从ICQ服务器上下载最新的功能插件。当然你也可以关闭这个功能，进行定期的更新检查，这样就不怕每一次被这个新功能骚扰了。在新版本中，传递信息可以按照发送ICQ、短信息、电子邮件3种方式进行，这样就不必担心重要的信息传送不到了。在发现对方在防火墙后面时，ICQ也可以自动地需要中转服务器进行传递信息，这样就做到安全快捷的信息传递。在搜索好友时，ICQ也将搜索的范围最精确化，除了可以像OICQ一样查询在线好友以外，还可以按照近20个可选参数去查询好友，这一点OICQ只有在其网站上才可以提供此功能，看来ICQ还是技高一筹啊。最后ICQ还把系统参数和安全设置两大选项集合在一个界面中，这在设置时带来了很大的方便。

Defrag 2000

版本：3.5.562

大小：2.1MB

平台：Windows NT/2000

网址：http://www.oosoft.de/

下载：ftp://ftp.oosoft.de/pub/ood2kfre/oodfre_v3.5.562_english.exe

我想长时间使用计算机的朋友们都已经养成定期整理磁盘的好习惯。作为一个惯用Windows NT或是Windows 2000的高级用户来说，定时对磁盘进行整理工作就显得更为重要了。因为Windows NT和Windows 2000有别于Windows 98简单的系统结构，要想使其充分发挥百分之百的功效，就必须有能力管理好注册表、系统服务、日志文件等。O&O Defrag 2000（以下简称Defrag 2000）就是一款专为Windows NT和Windows 2000开发的磁盘工具，可以适用于工作站、服务器和高级服务器等各种版本，支持几乎所有的文件系统，包括FAT16、FAT32、NTFS、NTFS5、EFS（Encrypted File System）等，是一款不可多得的好工具。其管理功能强大，有计划进行整理优化、系统启动时自动整理交换文件、注册表和其它文件、日志文件记录、对重要文件进行特殊整理等。网络版的主要特点是能通过网络对整个域的所有机器进行整理和优化，这样就不用在每一台机器上都安装此程序，省去了很多麻烦，也为网络管理带来很大方便。不过专业版和网络版不是免费使用的，有需要的朋友或者是单位请记得注册哦。

Ad Muncher

版本：4.3

大小：65kB

平台：Windows 9x/Me/NT/2000

网址：http://www.admuncher.com/

下载：http://www.admuncher.com/am-install.exe

我想大家都有这样的经历，在网上冲浪时无意打开一个网页，莫名地被网页中播放的MIDI吓了一跳。还有就是频频关闭弹出式广告，尤其是在浏览国外的个人主页时，弹出的广告可以说是应接不暇。再有就是太多的图片使打开网页的速度超级缓慢，简直令人难以忍受。如果和我一样喜欢上网的朋友们也都忍受着这样的痛苦，那么我想Ad Muncher可以替我们解决这些问题。Ad

Muncher支持Netscape、Internet Explorer与Opera等常见的浏览器，它能自动滤除网页中的广告图片、黄色图片、MIDI音乐、弹出式广告窗口、恶意网页源代码，保护你的隐私，可自行定制过滤器功能更无限扩展了Ad Muncher的功能。比起同类软件动辄数MB的大个头，一句话来形容Ad Muncher：浓缩就是精华。

WinISO

版本：5.1

大小：1.1MB

平台：Windows 9x/Me/NT/2000

网址：http://www.winiso.com/

下载：http://networkone.tucows.com/files4/winiso.exe

WinISO是一个CD-ROM映像文件格式转换工具，并且可以直接编辑光盘映像文件。通过WinISO，你可以在映像文件内部添加、删除、重命名、提取文件。你可以将其他格式的映像文件转换为标准的ISO格式，同时也可以从你的CD-ROM中创建ISO映像文件。WinISO是第一个能够



直接编辑BIN/ISO等几乎所有格式映像文件的软件！你可以转换几乎所有的映像文件格式，包括BIN，并且将它们保存为标准的ISO格式文件。它支持几乎所有已知的CD-ROM映像文件，包括一些虚拟光驱的映像文件。你可以从CD-ROM中创建一个ISO文件；可以选择映像文件或目录，以这些文件为基础创建一个标准的ISO映像文件；能够打开一个映像文件，显示该文件目录树，然后在映像文件内部运行文件，这便于查看/运行文件或安装程序/文件。由于文件关联，你可以在Windows资源管理器中通过在ISO文件上直接双击打开它。虽然WinISO的使用界面非常简单，但是它的功能却非常强大！

Winamp

版本：3.0 beta 1

大小：1.3MB

平台：Win 9x/Me/NT/2000

网址：http://www.winamp.com

下载：http://download.nullsoft.com/winamp/client/wa3install_beta1.exe

Winamp是一个非常著名的高保真音乐播放软件，支持MP3、MP2、MOD、S3M、MTM、ULT、XM、IT、669、CD-Audio、Line-In、WAV、VOC等多种音频格式，可以定制界面Skins，支持增强音频视觉和音频效果的Plug-ins。目前Winamp3已经进入了开发的最后一个阶段，近日Winamp 3 beta 1已经推出。该版本主要是修改了前几个版本的BUG以及增添了一些小功



能。但是我还是不能不提到Winamp3的超级高保真音质，在Winamp3中，厂商不惜牺牲掉更多的系统资源以提升音质，居然让我的一位朋友以为我在听CD唱片。Winamp3在这个版本中已经把Winamp2的绝大多数老功能都集成在里面了，比如在Winamp3已经集成了Plugin功能，Skin功能。但是Skin功能中稍做了改进，是一个加密的文件，我想这给很多Skin制作者带来了麻烦，不知道Winamp是不是有意垄断Skin的市场呢？这倒是给商业广告带来了一个良好的契机。Skin功能中还增加了Skin监视器，可以从Winamp官方站点直接下载新的面板，不过目前这个小功能还是个摆设而已。Winamp3修正如下：增加了透明菜单、内建Shoutcast选项等功能。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第12期/BBX/下。

极速办公新概念

Office 2000中文版10月8日起停售

微软公司全新一代办公软件——Office XP中文版已经于6月19日在中国上市并受到广大用户的高度评价和欢迎。为了把最先进的产品奉献给客户，微软公司已经于9月开始将经销商的Office 2000中文版全包装产品免费更换为Office XP。经销商从10月份起开始停止Office 2000中文版的销售。为了获得正版Office XP产品和专业服务，微软公司建议客户与“微软Office特许经销商”咨询产品和采购事宜。请认准“微软Office特许经销商”的标志。

现在市场上存在一些非常逼真的假冒Office 2000及其他微软产品，如果客户10月8日后仍然买到Office 2000中文版全包装产品，请防范假冒。微软客户服务和法律部门愿意帮助客户核实是否购买了正版微软产品，帮助客户投诉侵权的经销商或制造商（核实正版：800-810-7722或010-62617722；投诉贩假：800-810-4888）。

Pocket PC 2002浮出水面

微软近日在美国旧金山举行了其新一代掌上电脑操作系统Pocket PC 2002的发布会，与会的有包括COMPAQ、HP、Casio、Toshiba、NEC、Acer等众多支持Pocket PC设备的生产商和开发商。不少厂商都在会上宣布了其最新的基于Pocket PC 2002的掌上电脑设备。Pocket PC 2002具有与桌面系统Windows XP相似的外观界面、新版本的媒体播放器、手写识别、更好地支持蓝牙和802.11b无线联网技术、支持可升级的BIOS等特性，这些都会使Pocket PC 2002在掌上电脑操作系统市场十分有竞争力。微软认为，Pocket PC之所以能在手掌电脑市场上取得成功，主要是因为其强大灵活的功能已被众多企业所广泛接受，并且Pocket PC中提供了不少与桌面Windows系统相似的应用软件，用户很快就能上手。

Microsoft Reader 2.0发布

近日，微软发布了其电子书籍阅读软件的最新版本——Microsoft Reader 2.0。Reader 2.0中具有多重激活、改进的用户界面、全新的Web接口界面等不少新特性，其支持的运行平台为基于Windows操作系统的PC和手提电脑，或基于Pocket PC 2002的Pocket PC掌上电脑，但是却不支持以前的Pocket PC设备。

Sun提供StarOffice 6.0测试版下载

近日，Sun公司提供了其最新办公套装软件StarOffice 6.0测试版的免费下载。与以前版本相比，StarOffice 6.0中具有不少增强之处，如对亚洲字符的支持、与MS Office文件的完善兼容及转换、主推XML格式、改进的用户界面和稳定性等。StarOffice 6.0是一个免费的跨平台的办公套装软件，可运行于Windows、Solaris或Linux系统平台下。现在，用户可在http://www.sun.com/staroffice/6.0beta/下载StarOffice 6.0的测试版。

感染PDF文件的“桃色”蠕虫病毒出现

最近出现了一种名为“桃色”的蠕虫病毒，能够感染Adobe公司的PDF格式文件。一直以来，PDF是一种最不容易受到电脑病毒侵害的格式，因此被广泛地应用于网上的信息传递。如今PDF文件也会遭病毒侵害，看来电脑病毒真是无孔不入。不过幸运的是，“桃色”蠕虫病毒并不会很快传播开来，也不会泛滥成灾。因为它只会在生成PDF文件软件的Acrobat Distiller中出现，而使用Acrobat Reader阅读PDF文档的用户则不会被感染。

业界动态

WPS——机会还是鸡肋？

本刊记者

前言

在今年第14期《大众软件》（7月下）的“实用软件”栏目中，晶合实验室对WPS Office与Office XP这两款最新发布的分别代表国际和国内先进水平的办公软件作了一些比较研究。坦率地说，在测试过程中，我们明显感觉到二者之间存在着巨大的差距，应该说这在意料之中。但是随着对于软件产品了解的逐步深入、我们越来越强烈地发现这种差距的形成还不只是纯粹的技术原因，透过表面现象，我们看到了一些深层次的问题。那么，WPS的未来之路到底应该怎么走？出于对国产通用软件的一面旗帜——WPS这个产品的强烈关注，以及媒体对于民族软件业的一点责任感，在评测结束之后，《大众软件》又另行组织金山公司与微软中国公司的有关人员——金山公司研发部总经理董波、市场部WPS项目经理邢山虎、微软中国公司Office XP项目经理车达志对这些问题进行了一些比较深入的探讨，下面便是这次讨论的具体内容和我们的一些见解，相信这篇文章也能够回答长期以来一直困扰大家的一些疑问。


金山公司研发部总经理董波


市场部WPS项目经理邢山虎

记者（以下简称“记”）：请邢先生简要介绍一下WPS Office的发展历程有什么特点？

邢山虎（以下简称“邢”）：这是有很多历史原因的，WPS在90年代初在技术水品上基本是和微软WORD在一个水平线上，在某些方面甚至要超过WORD，但是在92～96年之间，WPS面临了疯狂的盗版，金山公司的经济效益主要来自于国内市场，而微软在中国的业务收益只占其公司收益中非常小的一部分，盗版对微软的影响不是很大，却严重制约了金山公司软件开发的良性循环，影响了其后续产品的竞争力。加上95年盘古失败，在版本推出时间上已经滞后。但是，从最近5年来看，WPS在整个发展上前进的速度非常非常快。1988年，WPS产品问世。90年代后期，从WPS Office与Office XP的发展来看，基本上都是两年推出一个新版本，并有一些重大改变。1995年金山公司开发了盘古组件，其中包括3个部分：WPS、双城电子表格和金山中文系统，此时微软发布了Office 95，其中包括Word、Excel和PowerPoint；1997年金山公司发布WPS 97，同年微软发布Office 97，加入组件FrontPage和Outlook；1999年金山公司发布WPS 2000，完全实现图文混排，并首次加入来电子表格、幻灯演示，微软公司发布Office2000，加入Web概念；2001年金山公司发布WPS Office，包括6个办公组件，成为国内第一个企业级办公平台，微软则推出Office XP。


微软中国公司Office XP项目经理车达志

本刊观点：从双方的表面发展来看，WPS在推出新版本方面与微软并驾齐驱，并且经常先于微软发布。但从所包含的实质性技术来说，WPS的技术含量与技术发展方向的把握上比微软的Office要落后不少。例如Office在发展到XP这一版本时已经在强调.net与工作协同的概念，并全面支持XML，而WPS Office才刚开始支持HTML。

记：WPS Office与Office XP相比，在功能与技术上有比较大的差距，但其开发历时25个月，也投入了很大的资源，产品为什么还是有这么多的不足之处？形成这种状况的主要原因有哪些？

邢：首先是时间上的浪费。90年代中期有一段时间WPS浪费掉了。其次是盗版，金山公司的经济效益主要靠国内市场，而微软在中国的业务收益只占其公司收益中非常小的一部分。盗版对微软的影响不是很大，却严重制约了金山公司软件开发的良性循环，影响了其后续产品的竞争力。

董波（以下简称“董”）：技术也是一个很重要的原因。WPS编程开发时采用的是面向对象的方式，而微软使用传统的“流”的概念。在二次开发方面，WPS存在深层次的技术障碍。语言及编程工具是微软的强项，因此在Office中提供了VBA开发环境。具调查，只有不到2%的用户能够熟练使用此功能，因此我们未在这方面投入主要力量。

记：请问车先生，您对此有何看法？

车：微软Office内含5、600个编程功能模块，支持VBA开发语言，当需要实现某个功能时，软件工程师可以灵活调用相关模块，从而减少编程工作量。Office XP的开发在全球有上千人参与，其中在微软中国研究院和研发中心就有50多人，已经进行2年多的研发工作，其中有些是3、4年的科研成果。从人员、资金与技术各方面来说，WPS都无法与Office XP相比，它们不是处在同一水平面上。

记：WPS Office捆绑了武汉硕思公司的网页编辑软件Cutepage，这不是金山公司的产品。那么，现在的相关技术吸收得怎样了？将来版本是继续捆绑还是自主开发？

董：当初微软的FrontPage与PowerPoint也是从其他公司购并的。将来WPS关于网页这部分有两种可能：一个是购并，然后将其技术吸收融合进来，形成自己的产品；另一个是自主开发，重新开发网页制作软件。

记：请车先生谈一下FrontPage的融合过程对于WPS Office是否有借鉴意义？

车：FrontPage是97年是微软购买的软件和技术，其人才与技术的融合都非常顺利。如果是简单的软件OEM模式，那么很难保证质量和协调。

记：WPS Office产品本身的问题也不少，如电子表格存在一些问题等。那么既然产品存在这么明显的Bug，为什么还要赶时间推出？金山公司对于这种做法的负面影响是怎么考虑的？

邢：这里不存在故意放过Bug的问题。如果程序员发现了Bug，他宁肯不睡觉也会将其改好，这是一个程序员的原则问题。

董：在电子表格组件的开发中，我们开发了一个完美的表格架构（1.0版），程序员都尽了最大努力，他们在研发过程中的自我否定是非常痛苦的。他们认为微软的表格架构不完整，我们的程序员在产品开发中追求“唯美”，因此出现了一些功能上的制约。但是最新的表格功能有了很大改进，如以前一个需要3分种才能打开的表格现在只需8秒。

本刊观点：从产品存在的Bug中我们认为金山公司在产品质量监控方面还存在一些问题，因为像电子表格组件中存在的一些Bug太明显了，例如当我们将电子表格组件所生成的表格粘贴到WPS Office的字处理组件中时，这个表格实际上已经不存在了，没有几行几列、没有表格线，而只是变成一整行文字，面对这样的表格我们怎么能在WPS Office的各个组件之间进行协调有效的工作呢？而这样的产品能够通过金山公司的质量保证体系最终上市，又说明了什么问题呢？

记：从WPS Office产品中，我们看到很多不足，其中一些不足如果有好的管理是可以弥补的，金山公司在产品质量方面是怎样控制的？是否正在进行CMM等相关认证？

邢：我们有一整套质量监控体系，有测试人员严把质量关，而且在今年11月，我们准备通过CMM二级认证。

董：实际上，CMM认证对于模块化软件生产厂商来说比较适用，他们如果想从国际上争取订单，比如通过CMM认证。而金山公司这样的软件研发厂商以自我软件业务为核心，基本不接海外订单，本来没有必要做这方面的认证，但是为了严格控制研发流程，提高管理质量，所以公司投入很大精力来做认证。

记：程序员本身的技术水平也影响着产品的质量，请谈一谈国内软件工程师的技术状况。

董：事实上在国内，操作系统、编译器与编辑器方面一直是软件开发领域非常薄弱的环节，整个国内的软件技术环境与国外相比都有着非常大的差距。比如在数据库研发方面，国内真正有用的技术资料少之又少，一些技术核心资料根本就没有。而国外的软件工程师都处在比较好的大环境下，有非常丰富详实的资料可供借鉴，而且实践经验相当丰富，因此能够比较快速地提高自己的技术水平。

记：WPS Office现在的销售情况怎样？是否达

到了公司的预期目标？普通用户与企业用户对它的反映如何？

邢：WPS Office的销售势头很好。WPS Office的主要市场是做OEM，我们已与多家PC厂商展开OEM销售合作，到目前为止装机量已达到200万台。在中国加大正版化力度时，WPS Office会有更好的销售成绩。这方面有一个例子：在香港新版权法开始挥舞大棒之后，WPS 2000繁体版在不到一个月的时间内就零售了1000余套。

车：市场占有率应该考虑这样一个问题——当软件送到用户手中之后，有多少用户实际在使用，还是不用或干脆卸载。

记：请问WPS Office在近期与长远的发展规划是怎样的？

董：我们已于今年7月和9月分别发布了两个Patch，并计划于10月21日发布Patch3。这些补丁修正了一些程序上的Bug，而且使一些组件，如电子表格的性能有很大提高。将来WPS Office从功能上来说并没有障碍，重要的是实现与微软Office产品的兼容。现在WPS Office可以读取Word（90%-95%）、Excel、PowerPoint（打开80%）和HTML（写得不好），兼容性还不是很好。到发布Patch3时，我们就可以完全读写Word文件了。到2002年，我们将会发布一个增强版本，那时对Office文件的整体读写度将达到90%。以后我们也许会舍弃WPS格式，从而全面兼容Office。

本刊观点：如果2002年WPS Office产品依然只能读写Office文件的90%，则我们认为这样的步子还是有些太慢。因为微软正在加紧.net 计划的实施，留给金山的时间并不多，即使有再多的困难，金山公司也应该将技术的步伐迈得更大一些。

记：请问车先生对WPS Office的发展有何看法？

车：不同软件会有不同的特点和定位，只要找准自己的特长和市场空间，就能够发展、壮大。不要将战线拉得过长，将来也许转型会更好一些。

记：金山公司对于WPS的前途有何看法？自己的生存之路在哪里？

邢：很多记者在问求总这个问题，求总打过一个比方：如果不花钱的情况下，让你去选择SONY彩电还是长虹彩电？所有人都回选择SONY的，那么为什么在国内长虹的销量远远高于SONY呢？

董：MS Office一套的授权价格是1200~1600元，全国一共有3000万台PC要捆绑，一年的价格是多少？整整4000亿，有人计算过，这大概相当于国家外汇储备的1%。

邢：我们可以看出，国家正在一步步的推进软件正版化，这对金山来讲是非常好的消息，对WPS来讲，在这个过程中，不断修炼自我功夫，踏踏实实的作大产品市场份额。

此外，最近半年的战略是：推动学校及教育正版。去学校和教育系统普及正版WPS的使用，发行WPS Office学生版；出版100本以上的各种培训教材，进入各种等级考试等等－－现在有北京、山东、浙江等20多个省市在使用WPS Office作为中小学授课的教材。另外金山公司已于今年9月23日发布了WPS Office蒙文版（全球现有12个国家在使用蒙古文），之后会相继推出维文版、藏文版。其中有些藏文文字采用垂直书写格式，开发起来有一定难度；而微软并不重视此领域，这也是我们的一块发展区域。

记：请问车先生，Office XP是否将一直保持当前价位？一旦中国政府开始推广“电子政务”，微软将用什么方案击败民族软件WPS Office成为政府首选？

车：在国家“电子政务”方面，我认为就性价比来说Office XP更高。因为Office全球有超过2亿5千万用户，如果国家政府机关采用其他办公软件，这样会造成不兼容现象。另外，Office XP技术发展非常快，而且微软会积极配合政府，如果政府机关大量购买Office XP的话，微软在价格上、服务上也会给予大力支持。我觉得国家在确定采购行为时，不会只看是不是本土的产品，更重要的是采购、培训、服务、扩展、升级等全面考虑。而如果国家机关全部购买正版Office XP，其工作效率的提高会使整个国家的经济更有效率。

记：请问车先生，Office XP现在采用3种方法阻止盗版，一是为正版客户提供良好的服务，二是利用法律手段，三是利用新技术（激活）防盗，但WPS Office一直没有太多的动作，以后是否会间接使Office XP的市场占有率降低？

车：不会，因为用户考虑得更多的是软件易用性、兼容性，不能因此影响正常工作。重新学习一种软件，而且和以前的文档和世界通用的文档不兼容，会花费大量的时间和金钱。得不偿失。

记：请问Office将来的发展方向如何？

车：Office XP版本的技术特点是工作协同与Web，下一版本的发展方向主要是.net，也许需要

2年时间。到那时，人们不必再购买微软的软件，只需到提供办公软件服务的网站进行工作就可以了，微软公司的经济效益来自于提供服务。

讨论结束了，但留给我们的是深深的思考。面对WPS Office与Office XP的巨大差距，其形成原因是多方面的。时至今日，我们不能再自欺欺人地用一句众所周知的盗版来掩盖现实存在的问题了，实际上盗版并不是形成WPS Office当前困境的罪魁祸首，我们认为更为重要的是一些内在原因。在下文中，我们将对这些原因作一些粗浅的分析，如有不当之处，还请方家指点。

1. 错失良机

从1988年WPS产品问世到今天，金山公司已经走过了13年的发展历程，回首这段历史，正是中国软件产业自强不息、经历辉煌和曲折的发展阶段。这期间，金山曾错失良机。90年代中期，从DOS到Windows的转型，几乎所有国产的中文平台、字表软件等都淡出市场，成为过往云烟，WPS由盛而衰。其间，盘古组件的开发立项可以说是彻底失败，这段宝贵时间被金山公司浪费掉了。

2. 技术为本

众所周知，WPS Office与Office XP其实不是一个重量级的产品，虽然产品定位大致相同，但由于软件本身的原因，实际上我们是不能对其进行简单硬性比较的。但可以肯定的是WPS Office自身技术不过硬，所含组件不能满足企业级的办公需要，这一点也表现在金山公司自己所做的调查中。金山在发布WPS Office之前曾请国内IT业的两家大公司对其进行评估，结果他们都认为WPS Office还仅是字处理软件，不能满足企业办公的全面需要，企业买了WPS Office还需再购置微软的Office产品。因此虽然金山公司将新版本WPS定位在企业办公，并为了显示其产品方向而将WPS更名为WPS Office，但实质上软件的功能和质量依然达不到企业办公要求。我们再来考察一下WPS Office所面临的技术发展问题。Office XP作为企业办公软件的大哥大，在办公一体化方面处于绝对优势，在中国与国际接轨的问题上，WPS Office不可避免地要全面兼容Office XP，这是大势所趋。而微软力推的XML，WPS Office却没有相关的技术动作，还停留在HTML的技术层次上，软件技术的落后严重制约了WPS Office的发展。

3. 质量管理体系

我们知道企业在进入国际领域时都要面临一个标准认证的问题，像ISO9000系列的认证等，IT软件厂商则更多的是CMM认证。现在通过最高级CMM 5级认证的软件厂商在国际上也不多见，美国与印度各有几家，而我国则一个也没有，只有沈阳的东软通过了CMM 3级认证，金山公司正在着手准备CMM 2级认证。事实上，一个好的研发团队在经过CMM认证之后，本身便具备了更高的软件生产素质，会大幅度减少出现明显Bug的可能性，软件产品质量会得到相对提高。而金山公司在软件的研发和生产过程中确实存在一些管理上的漏洞，亟需引进一个规范的体系。

4. 人才与技术积累

当今社会，大家都认同人才的重要性，对于IT业来说，人更是最为宝贵的财富。以金山公司的研发团队来看，其中确实有一些优秀的软件工程师，他们在国内处于领先地位，但这种优秀相对于国外来说恐怕就要缩水了。特别是在技术积累方面，我们的工作成果真可谓少得可怜。

5. 盗版

盗版可以说是金山公司最爱讲的一个原因，而且他们也将WPS的复兴希望寄托于国家的反盗版政策上。的确，盗版确实影响了金山公司的发展，但这个负面影响是作用于整个软件产业的，而并非金山公司一家，微软同样受着盗版的困扰。虽然对于中国市场来说，金山公司所受到的损失比例更大，但这不是WPS Office市场占有率低的根本缘由。

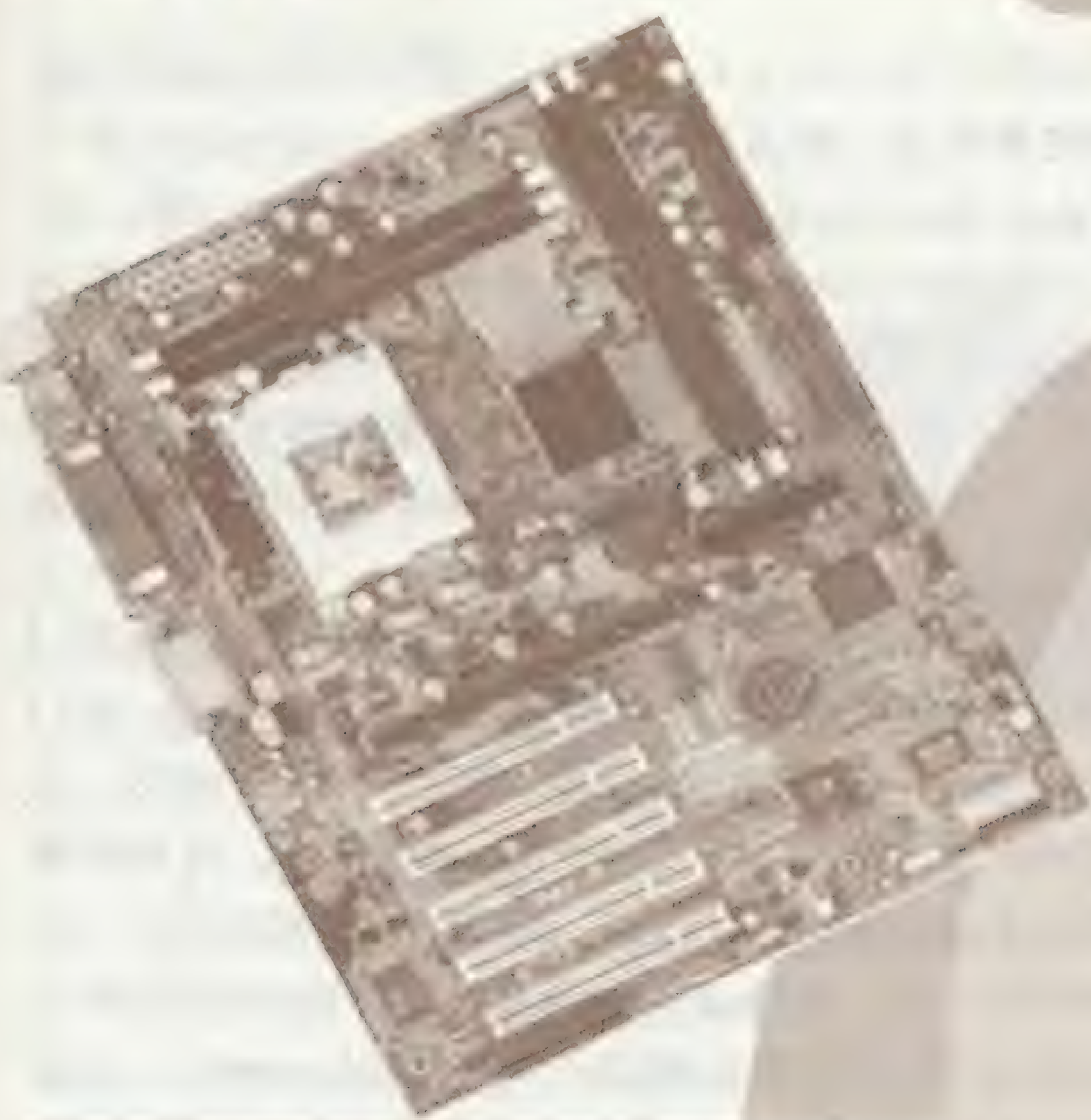
以上便是我们归纳的WPS Office与Office XP差距形成的5个比较重要的原因，至于其它一些问题，我们不再详述。读者如有兴趣，欢迎来信与我们一起讨论。

当我们满怀希望地一起站在新世纪的开端，却发现中国民族软件业的标志产品WPS早已面临着决定命运的“机会还是鸡肋”的讨论。它对于金山公司来讲是一个两难的选择——继续做下去，金山无疑将承受投资无底洞的巨大压力，而且面临微软的阻击，在可以预见的未来还无法乐观地看到赢利的曙光；下决心停掉这个产品线，抛开包袱轻装前进？也许世上会多了一家无关紧要的能赚钱的软件公司，但那个充满朝气、为世人所关注的金山将沦为平庸。看来我们是有些过虑了，金山公司的状况还有谁能比金山公司的决策层更清楚呢？不过不管怎样，就像人不能两次踏进同一条河流，我们相信历史将不会容许金山公司的第二次决策失误，也许WPS的得失成败就在一念之间。

奔腾4的“芯”跳

——16款P4主板横向评测

晶合实验室



本文导读

Pentium4处理器早在去年11月就推出了，但它在诞生的第一年里经历了一段非常困难的时期。Intel虽然动用了强大的宣传攻势，甚至不惜向捆绑销售的Rambus内存提供补贴，但Pentium4高端的定位、价格昂贵的850主板和RDRAM不尽人意的性能表现还是让大多数理智的平台选择者望而却步。一年过去了，随着采用Intel i845、VIA P4X266、SiS645和ALi M1671等P4芯片组相继推出，对应的主板不断面市；同时P4处理器自身也在不断降价，目前搭配廉价的SDRAM和DDR内存的P4系统早已不是可望不可及，一年前“曲高和寡”的Pentium4正逐渐步入主流市场。为此，晶合实验室特意征集了16款采用不同芯片组的P4主板产品进行评测，包括市场上常见的Intel i850、Intel i845芯片组的主板，同时我们当然也不会错过大家非常关心的VIA P4X266芯片组的主板。这些主板中既有Socket423接口，也有新的Socket478接口的产品，可以说具有很强的代表性，希望能够给大家的选择提供一定的帮助。

前言综述

在过去几年中，Intel凭借强大的技术和经济实力，一直在CPU和芯片组市场占有主导地位。但是近年来Intel并非一帆风顺，遇到了很多挫折。先是i820芯片组的难产，而后RDRAM又无法普及；对手AMD步步为营，不断推出核心频率高于Intel处理器的芯片，在CPU主频大战中不断领先，而且凭借其处理器的强大性能一步一步把Intel逼入绝境，再加上威盛芯片组一路高歌猛进，大大减少了Intel的市场份额，当时Intel真可谓是焦头烂额。

最后，Intel终于下定决心不再与AMD和VIA在主流市场上纠缠，于2000年11月20日推出了耗其数年心血开发，采用全新架构的Pentium4处理器，起始频率为1.4GHz和1.5GHz，并且很快达到了1.7GHz。同时，Intel推出了配合P4的i850芯片组，支持400MHz外频，搭配双通道的RDRAM，并且不再向VIA提供P4芯片组的授权，以达到独占市场的目的。

从表面上看，Pentium 4是目前技术最先进，功能最强大的CPU。它采用了新的NetBurst架构，具备较宽的系统总线、高级传输缓存、高级动态执行（包含执行追踪缓存、高级分支预测）、超长管道处理、快速执行引擎、高级浮点以及多媒体指令集（SSE2）等等先进的技术特征。可是实际上没有相应的软件支持，P4的大部分新特性都无法发挥。于是在刚刚开始的时候，大家都亲眼目睹了P4在一些常规性的测试中输给比自己频率低得多的处理器。紧接着不少测试表明，Pentium 4在许多方面的性能表现甚至还不如频率更低的Pentium Ⅲ，更不要说AMD的Athlon了，这下可让Intel坐立不安了。

不过，Intel不愧是Intel，一方面它不断提高P4的主频，终于使Pentium 4的性能全面超过了目前最快的Athlon处理器，并且在今年年中达到了2GHz的惊人频率，这时距离1GHz处理器的面世才十年多一点的时间（要知道CPU从100MHz发展到1000MHz足足走过了“漫长”的6年时间，可见Intel甩开AMD的心情是多么急切）；另一方面，Intel拿出了“壮士断腕”的魄力，不再继续提升主流的PⅢ处理器的频率，毅然将已经在生产线上的Tualatin核心PⅢ撤了下来（有消息称Tualatin将只应用于笔记本上），试图依靠Pentium 4和100外频的新赛杨分别占领高低端市场。同时Intel改变了过去高端CPU不能用于主流市场的策略，将1.5G以下的Pentium 4处理器的价格大幅降低，甚至达到远低于Pentium Ⅲ 1G的水准，以迅速占领主流市场。Intel的努力没有白费，与年初的叫好不叫卖相比，P4系统正在成为市场热点，并逐渐走向主流。

从Pentium 4方面来说，目前市场上的P4 CPU均为Willamette核心的，有mPGA 423（Socket－423）和mPGA 478（Socket－478）两种封装，后者被定名为Willamette－N，两者都采用0.18um铝布线工艺，二级缓存皆为256KB。也就是说，现在市面上的常见的478针脚的P4的核心与423针脚的P4完全相同，均为Willamette，区别只在于针脚封装的形式而已。比起的老式Socket－423结构的P4 CPU，Socket－478的Pentium 4体积要小很多，因此所搭配的CPU风扇也有所差别。目前常见的大部分850芯片组的主板都是Socket－423的，而新推出的采用845芯片组的主板多半是Socket－478的。

Intel在8月下旬正式发布的Socket－478的2GHz P4采用的仍是0.18um的制造工艺，所以它采用的还是旧制程的Willamette核心，而不是新的Northwood P4。这颗2GHz的P4处理器并没有采用带来的新技术，只是单纯的提升了工作频率而已。从Intel的CPU发展蓝图来看，它也将是基于Willamette核心的最高频率的P4处理器。

Northwood，也就是俗称的北木头，是Intel即将推出的全新Pentium 4核心。Northwood核心的P4同样采用mPGA478封装，但它将会采用更先进的0.13um制造工艺，这必然会显著减少CPU的发热量，同时也可以降低成本。而且Northwood P4的二级缓存将增加到512KB，这显然能够大大提高P4 CPU的性能表现。同时Northwood将运行在133MHz的QDR（四倍频）即533MHz外频下，这有助于进一步提升系统的带宽。Northwood核心的P4将于今年的第四季度中期将其推出，起始频率将为2.2GHz；而在2002年的第二季度，我们将有望看到2.4GHz的Northwood P4的发布。

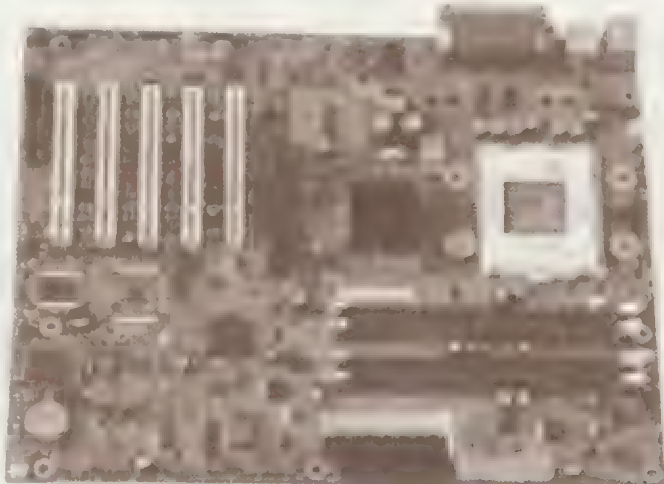
主板点评

第一波：Intel i850芯片组

Intel D850GB

性能基本令人满意，稳定性相当出色

作为i850主板的示范版本，D850GB的布局合理，ATX、AUX（辅助电源接口）电源接口、磁盘及软盘驱动器接口均位于主板上方最右侧。各元件的摆位比较整齐，包括北桥芯片散热器、AGP、PCI、CNR扩展插槽、I/O端口均采用了著名电脑周边元件制造商富士康（FOXCONN）的产品。我们收到的这款主板上有多处空焊位，根据我们掌握的资料，这些缺席的芯片有USB 2.0控制器、LAN网络芯片、支持ADI SoundMax 3.0规范的音效芯片如AD1885 Codec等。与此相对应的是I/O输出端口的缺省，除了最基本的PS/2鼠标和键盘接口外，这款送测产品只提供了2个USB（1.1规格）端口、1个并行端口和1个串行端口。这款主板板载SMSC（Standard MicroSystem Corporation 标准微系统公司）出品的超级I/O控制器，型号为LPC47M102S-MC。





板载SMSC

D850GB是目前市场上为数不多的需要ATX 2.03兼容规格机箱的主板之一，最主要的兼容阻碍来自于处理器插座背面螺丝的安装。尽管Intel芯片组很少有AGP兼容性问题，不过i850芯片组却对AGP图形卡的规格有所限制，它仅支持1.5V电压的信号，因此AGP 2X显卡无法使用。D850GB只支持1.5V的AGP 4X图形卡，不过却只有2节结构，因此仍然存在着误插AGP 2X显卡的潜在危险。

D850GB的性能表现基本达到令人满意的程度，稳定性方面的表现相当出色。但经过尝试我们发现，4针的12V电源（为处理器供电）必不可少。这款产品随机附件除最基本的处理器插座套件、使用手册外只有一张驱动程序及软件安装光盘，其中Intel Active Monitor和Norton Internet Security 2001 with AntiVirus都是比较实用且超值的程序。对这款产品（或是Pentium 4 LOGO）感兴趣的朋友，我们推荐搭配SoundMax 3.0规格音效芯片、LAN网络芯片及USB 2.0控制器的版本，我们认为，对于零售市场的消费者，这些超前且实用的设计是它的最大优势。

这款主板上，我们还测试了v1.1.2053版本的Intel Application Accelerator（应用程序加速驱动，简称为IAA），结果令我们失望：除Windows 2000 Professional系统启动速度加快了12秒（提升幅度大约12%）及ZDM Disk Winmark中磁盘对CPU的占用率提升了大约130%（2.52%对1.1%）、WinZip压缩速度提高了约5%之外，几乎所有测试项目中加载IAA前后的性能变化尚不到3%（完全可忽略不计）。对于启动速度的加快及磁盘对CPU占用率的提升，我们认为可能是IAA采用了某种基于软件应用的高级算法，通过对磁盘子系统的控制在个别应用场合实现了所谓的性能提升。

华硕P4T

编辑选择

华硕的产品向来以做工精美、性能出众、稳定性好、使用寿命长而闻名，基于Intel i850芯片组、支持Socket 423针脚P4处理器的华硕P4T主板就是这样一款上乘之作。



华硕P4T放弃了Intel公版而使用了一种独特的ATX大板设计，改变了CPU插座，RDRAM内存插槽和i850芯片组的位置，主板显得更加的紧凑，而在宽度上比大部分常见的ATX主板要宽一些。4条RIMM内存插槽位于主板的外侧，紧贴Socket-423 CPU插座，与AGP、PCI插槽平行。这样的设计缩短了RIMM槽到CPU插座的距离，有利于减少信号的衰减，并且提供了更多的空间给内存插槽，安装和拆卸RDRAM显得更加的方便。和所有双通道RDRAM结构一样，主板上的两对RIMM插槽必须同时使用。与众不同的是，在P4T主板上，如果使用C-RIMM终止条的话，需要将RDRAM和C-RIMM交替安装，而不是像一般主板那样Rambus与Rambus、C-RIMM与C-RIMM配对。

P4T上的AGP插槽是被称作AGP Pro 4×的插槽，比一般AGP要长一些，共有4节，而不是常见的3节插口。它仅兼容AGP 4×显示卡，不能兼容以前的AGP 2×和1×显示卡。P4T把两个IDE通道

和ATX电源接口放在了右上方，使得空气更容易流通。在IDE通道的右边我们可以看到Pentium 4所采用新的12V、4针ATX接口，因此主板必须使用符合ATX 2.03规范的电源来支持Pentium 4。这款P4T主板没有提供CNR插槽，因为目前使用CNR接口的设备并不多，同时它也没有提供廉价的AC'97软声卡。主板上这个印着ASUS标志的芯片就是华硕自行研发的用来进行系统监视的芯片，它能够同时提供对3组系统风扇和三组系统温度的监控。



进行系统监视的芯片

我们在这块主板并没有看到常见的6针辅助电源接头，只有标准的20针ATX和4针12V辅助电源接口，两个接头都被安装在主板的边缘，这样就不会有电源线影响CPU散热的问题发生。另外华硕的技术人员告诉我们，P4T完全可以在不安装4针12V辅助ATX接口的情况下稳定运行，作为实验，我们把12V电源拔了下来，只留下一个ATX电源，连续进行了2个小时的3DMark2001测试，一点问题都没有。看来P4T完全可以只靠一个普通ATX电源就能工作，当然前提是电源的质量足够好。

华硕主板在超频方面的口碑向来不错，P4T除了可以自动侦测CPU核心电压之外，还可以在BIOS当中将CPU的核心电压从1.700V到1.850V以0.025V的间隔调节。在CPU的外频设定上，这块主板虽然不支持逐兆设定CPU外频的方式，不过却在100-156MHz之间提供了多达24种外频以供选择，这些外频基本上已经能够榨干CPU的潜能了。

P4T的说明书含盖了各个方面的内容，包括主板的安装，内存、CPU的安装，以及各种接口、跳线设定。甚至还有BIOS的各种设定的说明。另外，它还介绍了如何安装使用附带光盘上的各种工具。

从性能测试的结果来看，P4T的表现极为优异，在绝大部分的测试项目中都力拔头筹，成为本次测试中最快的P4主板它的优秀的设计也功不可没。华硕的产品一向以稳定而著称，P4T也不例外，它在测试中的表现相当稳定。总而言之，这是一款非常优秀的产品，无论从速度、稳定性、扩展性还是超频功能来看，P4T获得本次的“编辑选择奖”都当之无愧。



升技TH7-RAID

设计独特，功能全面，SoftMenu II设定方便，超频和扩充能力极强，适合玩家。

TH7-RAID是一款非常有特色的产品，最引人注目的是在主板右下方集成的POST LED指示灯。板载Debug指示灯并不是升技的首创，不过普通板载Debug灯最多只能表示16种组合，而TH7-RAID上的POST LED的诊断参数可以有数十种之多，完全可以同专业的Debug卡相媲美。TH7-RAID还自带Power、HDD指示灯，这样的设计想必会给玩家带来很大的方便。





TH7-RAID是一块支持Socket 423 CPU的i850主板，其布局与Intel公版设计有些差别，最明显的是软驱排线接口与PCI插槽是平行的。从整体上看，TH7-RAID主板的用料十分考究，布线整齐，做工优秀。在CPU插槽附近，密密麻麻地布满了由场效应管、扼流圈和大容量滤波电容，它们组成的三相滤波电路能够给CPU提供更加平稳的供电，同时发热更小，可以增强系统的稳定性。在CPU风扇插座上，这款主板采用了卡簧设计，拆卸非常方便。升技在TH7-RAID后部采用了3个USB接口。这款主板提供了整合的AC'97声卡，TH7-RAID没有采用传统的音频接口设计，游戏杆接口集成在主板内部，需要一个直立的长接口才能接出。和过去的许多升技主板一样，TH7-RAID整合有HighPoint的RAID控制器HPT370，提供了两个额外的IDE RAID接口，支持ATA 100 RAID 0、1和0+1模式。



TH7-RAID在BIOS中提供了升技特有的SoftMenu II超频工具，内含丰富的超频调节选项，提供90,100,103,105 …直到154,156MHz的外频调节选项。在高外频下，PCI和AGP的分频也可以调节到接近标准频率的水平。另外，RDRAM总线速度与CPU电压、倍频也都可以调节。从BIOS中我们可以看到，TH7-RAID最高可以支持到3066MHz的CPU，电压可以低至1.1V，升级潜力很大。

TH7-RAID的默认外频仅为99.63MHz，在

评测组织方法

为了让读者及时、准确地了解每1款支持Pentium 4的主板各自的特点及性能表现，我们策划并制作了此次专题。《大众软件》晶合实验室收到了来自升技、建基、华硕、精英、磐英、技嘉、英特尔、捷锐、美达、微星、新天下、浩鑫、硕泰克等厂家（排名不分先后）的16款基于Intel 850、845（支持普通PC133内存及478针的Pentium 4处理器）、VIA P4X266（支持PC2100规格的DDR-SDRAM内存和2种接口形式的Pentium 4处理器）芯片组的主板。由于种种原因，我们无法搜罗到市场上所有正在销售的Pentium 4主板，不过此次测试中我们挑选了其中最具代表性及拥有较好口碑的多款产品，并进行了全面的评测，希望能为读者朋友的采购提供参考。

硬件环境

我们使用了2块零售版本的Intel Pentium 4 1.7GHz处理器（分别采用Socket-423和Socket-478结构，其中Socket-423结构的Pentium 4处理器由英特尔公司提供）、2条128MB的Samsung PC800 RDRAM、2条128MB的KingMax PC150 SDRAM、2条Apacer PC2100 CL2 DDR-SDRAM内存（由威盛公司提供）、ELSA GLADIAC ULTRA显示卡（基于nVIDIA GeForce2 GTS ULTRA图形芯片、64MB DDR显存、由艾尔莎公司提供）、Seagate Barracuda ATA Ⅳ梭鱼四代60GB硬盘、世纪之星“沙漠之舟”ATX2.03规格电源的测试平台对送测产品进行了性能测试。

软件环境

我们将待测硬盘划分为4个分区，其中安装操作系统的主分区划分为4GB和6GB，分别安装英文Windows 98 SE和Windows 2000 Professional操作系统，其中Windows 2000 Professional使用NTFS分区，并安装微软提供的最新Service Pack 2补丁。两个操作系统下都分别安装了相应版本的DirectX 8.0a（版本号为4.08.00.0400）。为了确保测试结果的公正与真实，测试中我们（根据不同主板芯片组的实际情况）统一使用了公版的驱动程序，包括v3.20.1008版本的Intel Chipset芯片组驱动、v6.10.011版本的Intel Ultra ATA Storage磁盘驱动以及通过微软认证的12.41版本的nVIDIA公版显示驱动。在基于850芯片组的英特尔D850GB主板上，我们还测试了v1.1.2053版本的Intel Application Accelerator（应用程序加速驱动）。针对基于VIA P4X266芯片组的主板，我们为它们安装了4.32版本VIA 4 IN 1驱动。

测试方法

我们使用了10款测试工具，对这16款产品的稳定性及性能表现进行考察。其中包括WCPUID 3.0d（用来查看主板及处理器的时钟频率）、SiSoftware Sandra 2001te、Ziff Davis Media Winbench 99 2.0、BAPCo SYSmark2001（安装PATCH2兼容性补丁）、SPEC SpecViewperf 6.1.2、SuperPi、FlasK MPEG4编码软件、WinZip 8.0、MadOnion 3DMark2001 Pro、idSoftware Quake Ⅲ Arena 1.29h。在开始测试之前，我们首先通过对BIOS中各硬件参数（如内存潜伏周期等）的设置将系统性能最优化，关闭板载音效功能及闲置的I/O端口，同时将AGP快写功能打开，并将AGP纹理容量设置为最大，以确保获得最佳的图形子系统性能。每测试一款新的产品，都利用Ghost工具恢复事先已备份的干净的操作系统；每进行一个测试项目之前，都要整理磁盘碎片，并重新启动系统，以确保磁盘及系统内存子系统始终能保持最佳且稳定的状态。除3D游戏类的测试外，其他所有测试项目均在Windows 2000 Professional操作系统下完成，与磁盘子系统相关的测试均将目标指向该操作系统所在的NTFS分区。测试中我们采用划分主分区和逻辑分区的方法与其他媒体测试中采用的形式有较大不同，由于硬盘分区结构的差异对性能产生的影响使我们所测试的磁盘子系统性能会相对较低。尽管如此，我们认为这种划分硬盘分区的方法与大部分家庭用户的使用习惯很接近，因此可以更好地模拟出各位在家中的应用环境，如此得出的测试结果更具参考价值。

测试中我们把硬盘接在板载的IDE接口上，并没有使用其RAID功能。从测试成绩来看，TH7-RAID的性能十分优秀，虽然得分比ASUS的P4T略低一点，但差距甚微。TH7-RAID的稳定性也十分优秀，测试中表现令人满意。

第二波：VIA APOLLO P4X266芯片组

精英P4VXMS

集成度较高，价格低廉



P4VXMS采用独特的紫色PCB设计，在目前以黄色、蓝色和绿色为主色调的主板中显得比较另类。此外，北桥芯片上金黄色的散热片也很醒目。整块主板用料不错，走线清晰，整体布局显得干净利落。这款主板采用的是三相供电的方式，配合众多的滤波电容和稳压线圈，提供了稳定的电力供应。它的电源接口在I/O接口背后，位置比较合理，不容易影响到其他部件的安装。比较有特色的是直立安装的主板电池，另外主板上还装有一只蜂鸣器，可以起到PC喇叭的作用。

P4VXMS采用Micro-ATX结构设计，支持Socket-423的P4 CPU，最高支持内存容量3GB。比较遗憾的是，它仅支持SDRAM，在内存带宽方面存在瓶颈，不利于发挥P4X266的最大效能，后面的测试也证实了这一点。P4VXMS提供一个AGP 4X插槽、3个PCI插槽和1个CNR插槽，同时集成了Realtek8100 10/100MB自适应网卡，和支持AC97 2.2规范的声卡。3个PCI插槽虽然少了点，但由于已经板载了声卡和网卡，所以还是基本够用的。这款主板是免跳线设置的，并且支持流行的STR、ACPI等技术，使用起来比较方便。超频方面的选项不多，这也体现了精英作为OEM大厂的一贯特点。随主板附带的是VIA的4合1驱动，安装起来比较方便。精英P4VXMS附带的说明书比较详细，不过是英文的，一般用户阅读起来可能不大方便。

从测试得分来看，这款P4VXMS的表现一般，与支持DDR的主板相比，在总体性能上差距比较明显。不过在测试中，精英这款主板运行非常稳定，没有出现任何不稳定现象。采用P4X266芯片组、支持SDRAM并且集成了声卡和网卡的精英P4VXMS主板，从系统总体价位上来说很具有亲和力，同时也有一定扩展的能力，不失为一款不错的P4平台。

浩鑫“魔法战士” AV40

最佳性价比



相对于这次测试的另外两款P4X266主板来说，AV40主板能够同时支持Socket-478的P4处理器和PC1600/PC2100的DDR内存，可以说是目前性价比很高的组合。另一方面，AV40支持新款的Socket-478架构的P4处理器，具有相当大的升级潜力。

浩鑫AV40主板采用了ATX设计，不过板型比标准的ATX宽，这使主板在整体布局上更为宽松。主板的左下角有一组没有焊接上去的IDE接口，同时还有预留的控制芯片位置，这是为支持RAID功能的AV40R预备的。这款主板的供电部分同样采用了流行的3相回路供电系统，6个3端稳压管分为3组，旁边分布着3个巨大的电感线圈，在它们周围环绕着16颗滤波电容，总容量高达24000微法，足以提供稳定的电力供应。AV40主板提供了3条DDR内存的扩展插槽，最高可以支持3GB的DDR内存。主板提供了1条AGP 4X插槽，插槽上带有塑料护套和固定卡子，可以有效防止显卡松脱。主板上有5个PCI插槽，数量略少了点，集成了AC'97声卡。我们测试其他两款P4X266主板都可以直接支持普通的ATX电源，运行的时候并没有出现什么问题。而在浩鑫AV40主板上，我们看到了专用P4电源接口，看来它必须使用专门的P4电源，也许这是出于稳定性方面的考虑吧。

浩鑫AV40的超频选项比较丰富，在BIOS中可以从100MHz到160MHz对FSB（外频）进行线性调整，CPU倍频从10×～24×以每1×递增，同时也能够调节CPU（1.100V～1.850V，以0.025V为一档）和内存I/O电压（2.55V～2.70V），相信这样的设计会给超频爱好者带来很大的方便。同时我们可以看到AV40最低能够支持1.1V的CPU电源，这意味着它也许能够支持未来采用0.13微米制造的P4 CPU，当然这还有待进一步的确认。

这款主板带有详细的中文使用手册，阅读起

来非常方便。随机光盘中除了必要的驱动程序之外，还附赠了Norton Antivirus杀毒以及Ghost软件，比较实用。

AV40性能表现非常抢眼，P4X266＋DDR的优势发挥得淋漓尽致，在绝大部分测试项目中，这款主板的得分都明显快于采用SDRAM的i845和P4X266主板，与同样采用P4X266＋DDR的奔驰P4-266D相比在性能上也有一定优势，总体成绩仅次于i850主板。这款主板在磁盘性能方面表现并不是很理想，这在一定程度上也影响了整体性能的发挥。这款主板目前不到千元的售价相对于i850芯片组的主板来说是相当低廉的，而在性能上差距并不很大，整套系统的性价比非常高，所以获得了我们的最佳性价比奖。

奔驰P4-266D/S423

性价比不错，附加功能较少



作为首款面世的非Intel DDR Pentium 4芯片组，它的表现将直接影响人们对DDR Pentium 4系统的期待和看法。尽管最近VIA和Intel在产品授权问题上的争执不下，但P4X266芯片组在8月17日还是量产了，相应的主板产品也陆续开始面世。由新天下送测的这款奔驰P4-266D据说就是全球首款P4X266 DDR主板，送测产品是Socket-423接口的。

P4-266D主板采用标准ATX大板设计，PCB是常见的黄色板，主板做工不错，焊点均匀清晰，各种元件布置的井井有条。不过P4-266D采用的是低档的双列直插BIOS芯片，这在目前已经不多见了。北桥采用了664针BGA封装的VIA VT8753，也就是P4X266，南桥芯片376针BGA封装的VT8233。在主板的北桥芯片附近有大量的蛇行走线，有效保证了系统信号的同步传输，从而使整个系统得以稳定的运行。这款主板采用了三相滤波供电系统，配合众多的滤波电容，能够提供稳定的电力供应，并且可以减少电源电路的发热量。在Socket-423插座上，这款主板采用了与升技TH7一样的卡簧设计，附近也有专门的风扇插座用来放置P4系列的专用风扇。P4-266D主板提供了3条DDR内存的扩展插槽，最高可以支持3GB的DDR内存，主板集成了AC'97声卡。主板上提供了5个PCI和1条AGP 4X插槽，AGP插槽上带有卡子，可以防止由于显卡接触不牢而产生的故障。这款主板提供了比较丰富的超频选项，在BIOS中可以从100MHz到132MHz对外频进行线性超频，并且可以调整CPU（-0.2V～+0.1V，0.025V为1档）和Vdimm电压（+0.35VMax），在主板的AGP插槽附近还设计了100MHz/133MHz的跳线选择。



双列直插BIOS芯片

测试中这款奔驰P4-266D表现不俗，P4X266＋DDR的优势相当明显，总体上得分大大领先于采用SDRAM的i845和P4X266主板，仅次于i850＋Rambus的组合，而且差距并不大。磁盘性能还有待提高，尤其是在商业磁盘测试中，得分比i845主板还要逊色一些，这在一定程度上也影响了整体性能的发挥。

第三波：Intel i845芯片组

华硕P4B

做工严谨，功能完备，性能出色



Intel主推P4的决心在发布i845芯片组之后暴露无遗，由于i845芯片组搭配SDRAM，大大降低了系统的成本，所以尽管在性能上有些折扣，还是被各大厂商看好，一时间i845的主板纷纷上市。作为世界头号主板厂商，华硕自然不会落后，P4B就是i845芯片组主板。

P4B采用华硕一贯的金黄色PCB板，支持Socket 478针脚的Pentium 4处理器，做工非常严谨。P4B的电源接口相当特别，它使用华硕自己称之为“EZ Plug”的供电形式，它用一个4针的普12V供电插头代替了P8插头，使普通的ATX电源也可以对它供电，不过这样的设计也造成了在IDE接口附近空间的紧张。P4B提供了3条DIMM插槽、6条PCI插槽、1条AGP4×和一个CNR。P4B板载AC'97软声卡，另外配备了一块子卡来实现SPDIF OUT数字音频输出和光纤输出功能，可以输出5.1声道的数字音频信号。在设置CPU频率的DIP开关旁，有2个10针的小型接口，分别用来连接Secure

Digital（SD）和Memory Stick（MS）的读取器，此外P4B还有一个称为SMARTCON的14针接口，用于连接Smart Card 读取器。当然，用于实现I/O接口前置的24针ASUS iPanel接口也没有落下。此外，P4B还提供了一块USB扩展卡，可以说P4B的设备扩展能力非常强大。P4B提供的超频选项非常丰富，通过跳线来切换软、硬件CPU主频设置，在BIOS内可以做到1MHz线性调节外频；在倍频上，P4B可以从8倍频支持到24倍频。P4B上各I/O端口都使用彩色标识，符合PC99规范。

P4B带中文说明书，讲解非常详细，除了必要的说明之外还包括操作系统安装和一些特色软件使用。附送的光盘除了驱动之外，还有PC-Cillin 2000、Cyberlink PowerPlayer 5.0、PowerDVD3.0、VideoLive Mail 4.0以及华硕独有的ASUS Update、ASUS PC Probe等软件。

性能表现方面，P4B在i845主板中表现相当出色，系统稳定性非常高，不过3D子系统性能一般。

升技BL7

集成DEBUG数字诊测卡，SoftMenu III 设置方便



作为Intel的最佳合作伙伴之一，升技支持SDRAM的P4主板BL7、BW7已在第一时间全线上市，BL7和BW7的差别是后者支持raid功能和集成Intel 82562网卡。

BL7采用金黄色PCB板，整体上粗看去有点象华硕的产品，支持Socket 478针脚的Pentium 4处理器，做工精良。在CPU插槽旁边树立着4个醒目的铝电容，在i845主板里很少见，看来升技比较注重超频性能。BL7提供了3条DIMM插槽、6条PCI插槽、1条AGP4×和一个CNR插槽。BL7板载AC'97软声卡，双声道Codec声卡解码器。BL7主板集成了Debug数字诊测卡，非常方便用户发现硬件问题。另外，Debug卡旁边额外提供了电源和重启开关，非常方便用户在不使用机箱的情况下使用。BL7上各I/O端口都使用彩色标识，符合PC99规范，值得额外一提的地方是，BL7自带了3个USB接口。此外，SoftMenu Ⅲ是升技主板的一大特色，通过它可以充分发挥CPU的超频性能。

BL7的说明书是全英文的，编制相当详细，不过对英文不好用户来说，阅读起来有些难度。附送的光盘界面是繁体中文的，除了必需的驱动之外，提供了WinDVD 2000和SoftBulkEmail，工具方面，提供了AWARD BIOS的擦写工具，Hadwaredoctor和低格工具，遗憾的是没有提供杀毒软件。

出乎意料的是，BL7的性能表现不甚理想，总体上看处于下风，唯一的亮点是它的磁盘性能了，不过这本来就是升技的强项。

建基AX4BS

稳定性上佳，附赠软件较多，全彩说明书很有特色



AOpen AX4BS主板采用AOpen惯用黑色的PCB设计，支持Socket 478接口的P4处理器、PC-133 SDRAM内存。这款主板为标准的ATX结构，整体布局合理，用料精良，做工相当精致，主板上使用了大量淡蓝色的小电容，显得相当别致。在CPU供电部分，AOpen AX4BS采用的是常见的三相回路设计，Socket-478插座附近分布着12个2200微法和3个3300微法的大电容，搭配3组三端稳压管和4个电感线圈，为CPU的稳定运行提供了有力的保证。北桥芯片上的散热片是普通铝制的，并没有采用过去AOpen主板上的镀金设计。除了板载有AC'97声卡（支持最新的SoundMAX 3.0技术）外，这块主板还集成了Intel的10/100M的网卡，提供了快速的局域网连接方式。此外，主板上有1个AGP 4×接口，5个PCI插槽，1个CNR插槽和3条DIMM内存槽，最大可支持3GB内存，由于已经集成了网卡和声卡，所以这样的配置在扩展性方面还是相当不错。

AOpen为这款主板准备了一张彩色的快速安装指南，通过许多示意图介绍了主板上大部分常用的接口和设置。尽管是英文的，但是图文并茂，相信即使英文一般的用户阅读起来也不会有很大困难。另外随机光盘中有多国语言的电子说明书，其中就包括简体中文，考虑还是比较周全的。这款主板附送了一张正版的Norton Antivirus2001（Version7.0）光盘，在驱动盘中还带有Adobe Acrobat Read4.0，AOchip Utility等软件，附加

价值相当高。

在本次测试的i845主板中，这款AOpen AX4BS的得分并不是特别突出，不过3D性能方面表现不错，另外它在测试中表现出来的稳定性也令我们非常满意。

精英P4IBAS2

附加功能不多，但性能还不错，具有较高的性价比



精英送测的P4IBAS2主板，是本次测试中唯一支持Socket-423 P4处理器的i845主板，这种i845+Socket-423的组合在目前市场上是很少见的。由于老式Socket-423架构的P4处理器最多也就到2GHz，所以估计这款主板主要是针对目前中低主频的P4 CPU推出的，比较适合于从原有系统升级到经济型P4系统的用户。

从外观上看，精英P4IBAS2秉承了近年来精英主板的特色，采用了宽大的紫色PCB板，典雅别致，看上去十分漂亮。这款主板采用标准ATX结构，做工和用料都非常不错，整块板子的元件排列整齐，走线清晰，颇具大厂风范。在扩展性方面这款主板提供了1个AGP 4X接口、6个PCI插槽和1个CNR插槽，3根DIMM内存插槽最大可以支持3GB的PC100/PC133标准的SDRAM，支持4个USB接口（其中板载2个），集成了AC'97软声卡。在电源方面，为了充分保证CPU工作的稳定性，精英P4IBAS2同样也采用了三相回路供电，在CPU风扇座附近分布有6个三极稳压管和2个电感线圈，和多个3300微法大容量的电容。

这款主板的BIOS中也提供了CPU外频调整、CPU和AGP的电压调节等超频设置，另外还支持诸如STR、键盘开机、网络/Modem唤醒等功能，总的来说P4IBAS2的附加功能不是特别多，但基本够用，这也符合它的定位。

这款主板的说明书内容十分详尽，从主板布局到BIOS设置都有详细说明，不过是英文的，对一般用户来说阅读起来可能不大方便。随主板附带的光盘中除了驱动之外，还附带了Ghost硬盘工具和Recovery Genius恢复精灵等工具软件，还算比较实用。

在性能方面，精英P4IBAS2的表现还可以，大部分测试项目的成绩都处于中上等水平，这样的性能对于一般用户来说是非常不错的。相对于其低廉的价格，P4IBAS2的性价比很不错。

磐英EP-4B2A

编辑选择



这款支持Socket-478 P4 CPU的磐英EP-4B2A主板是由双敏送测的，它采用了别致的手提袋式包装。从外观上看，EP-4B2A并没有什么特别的地方，标准ATX结构，整块主板看起来非常整洁，几乎没有额外的跳线设计，绿色的PCB可以说是磐英主板的一贯特色。在电源部分EP-4B2A采用了10个2200微法和3个3300微法的电容，搭配6个3相稳压管和4个电感线圈，在北桥芯片和CPU插座附近还使用了几个贴片封装的铝壳电容，为主板的稳定运行提供了良好的保证。北桥芯片上的绿色散热片比较小，好在i845芯片组的发热量不算大，对散热方面的要求并不高。除了集成有AC'97声卡外，这块主板没有提供其他附加功能。这个系列中还有一款名为EP-4B2A+的型号，集成Intel的10/100M的网卡。EP-4B2A提供了1个AGP，6个PCI，1个CNR插槽和3条DIMM内存槽，最大可支持3GB内存。EP-4B2A上可以直接使用普通的ATX电源，但电源接



口位置安排得不太好，安装的时候电源线会从CPU上方跨过，可能会影响到CPU风扇。另外AGP插槽与DIMM内存槽距离太近，如果先装上显卡，就会影响到内存的安装。

EP-4B2A延续了磐英在超频方面的优良传统，BIOS中的超频调节项目非常丰富。CPU倍频调节可从8 ×开始调整，CPU的外频能够从100MHz到200MHz，以1MHz为一档进行线形调整。CPU、AGP以及内存的电压均可以进行调整，CPU核心电压可以在正负0.1V之间以0.025伏为一档步进调节，而AGP和内存电压则是以每0.1伏为一档，最高可增加0.4V。这款主板的BIOS中

大众软件 编辑选择 POPSOFT MAGAZINE

代表测试软件说明

Winbench 99 2.0：Winbench 99系列测试软件是国际著名测试媒体Ziff Davis Media开发的基于商业应用环境的性能测试软件。我们使用Winbench 99 2.0版本对主板的磁盘子系统进行了测试。在Winbench 99 2.0版本中仍旧使用了过去Bussiness、Hight-End Winstone 99的测试脚本。它与旧版本的区别在于去除了以往版本中包含的CPU子系统测试项目，并修正了一些BUG（如对磁盘冗余系统及IDE硬盘容量的兼容性改进）。

ZDM Business Disk WinMark 99/High-End Disk WinMark 99：ZDM Business Disk WinMark 99反映的是磁盘子系统（包括硬盘、硬盘控制器、硬盘驱动程序和硬盘高速缓存）的性能。它的测试脚本由不同应用程序中的磁盘操作组成。该测试项目所反映的磁盘性能包括以下几个方面：Disk WinMark 99、寻道时间、传输速率和CPU占用率。我们这次测试只提供了Disk WinMark 99得分。ZD High-End Disk WinMark 99测试以High-End Winstone 99套件中所使用的磁盘读写操作为依据，反映磁盘子系统的性能。测试的结果以每秒千字节表示。

BAPCo SYSmark2001：BAPCo的英文全称是Business Applications Performance Corporation（商业应用性能公司），它使用基于商业应用程序的测试程序，使用户能在趋近于现实应用情况的环境中（也是平时经常会遇到的情况下）对系统进行评估，然后获得对于绝大多数商业用户都具有实际意义的测试结果。SYSmark系列测试程序广泛应用于工业领域，被人们用来研究和考察台式机的系统性能。在SYSmark2001中，BAPCo引入了基于真实环境的Office Productivity（办公软件生产力）和Internet Content Creation（因特网内容创作）场景。这些场景相当于实际办公应用及网络页面开发工作的缩影。每个场景都由目前主流的及具有一定前瞻性的商业用途模型组成。SYSmark2001中有如下几个重要的特性：并发执行，响应时间的测量，在预期时间内以实际执行速度循环运行的工作量。

BAPCo为SYSmark2001添加的新模型包括：电子邮件应用程序—Outlook 2000；文件压缩应用程序—WinZip 8.0、客户端数据库应用程序—Access 2000、病毒检测程序—McAfee VirusScan 5.13、网页创作程序—Macromedia Dreamweaver 4、网页动画设计程序—Macromedia Flash 5。

SYSmark 2001中衡量性能的基本依据是“Response Time”（响应时间），指的是由用户发出指令（调用应用程序）起到该处理过程完成所花费的时间。举个例子，在Word 2000中“Replace All（全部重置）”命令的响应时间，指的是从在Edit/Replace（编辑/重置）窗口中点击“Replace All（全部重置）”按钮起，到Word 2000中出现一个“操作完成”窗口所花费的时间。每个场景都是由多个执行大量操作的应用程序组成。所有这些应用程序的操作中只有响应时间将被记录。为完成一项操作必须做的鼠标或指针重置并没有被计时，因为这符合日常应用的实际情况。

一个场景的整体响应时间，是由组成这个场景的所有应用程序的响应时间总和取平均值得出的。两个场景（Office Productivity和Internet Content Creation）中的平均响应时间，经过既定算法的转换后得到最终分值。SYSmark2001的总分是两个场景各自得分的几何加权值。

Spec Viewperf：OpenGL Performance Characterization organization（OpenGL性能描述组织）创建于1993年，定位于为运行OpenGL应用编程接口（API）的系统进行图形性能评估。SPECopc项目组织的会员认可Real-World benchmark（真实或称为仿真环境基准测试）的价

值。从最初创建开始，SPECopc项目组织就一直从自由软件开发商（ISV）处搜寻具有代表性的基于OpenGL渲染操作的测试程序。后来沿着这样的线索，SPECopc项目组织制作出名为Viewset的测试包。Viewset是一个独立运行SPECviewperf程序的测试包，旨在描述一款由自由软件开发商提供的应用程序的图形渲染部分性能。

现在，SPECviewperf程序中已有5个标准的SPECopc应用程序Viewset和1个普通的Viewset（即没有对应具体的ISV应用程序）：

AWadvs-04：对应SGI Alias/Wavefront的多个动画软件，例如MAYA、Alias……，对象是一个人物模型，多边形数量大约是8 万个。AWadvs-04对显卡的内核频率、显存带宽、系统内存带宽、CPU频率都非常敏感。

DRV-07：对应Intergraph的设计浏览软件DesignReview，测试对象是一个类似石油平台的场景，带有数量非常繁多的管道、设备以及结构模型。模型的数据容量为50多兆字节，多边形数量是36万个。

DX-06：对应IBM的数据可视化软件Data Explorer。与前一版本的DX-05相比，模型的规模是原来的3倍。测试的对象是3个螺旋状粒子轨迹，模型规模为30万个顶点（对系统的负荷甚至比DRV-07更大）。

Light-04：对应Discreet Logic的高级渲染软件Lightscape Visualization System。由两个测试子项目组成：第1个场景由一些基本图元（例如立方体、球体）等组成；第2个场景是一个欧式贵族内堂，带有复杂的几何模型以及大量的光源。

MEDcad-01：没有具体对应的软件，针对的是SolidWorks、Pro/E一类的机械设计软件。测试对象是SPECapc Pro/ENGINEER 2000i中的复印机模型。模型规模为47万个多边形。这个测试包含了3D剖切效果的应用。

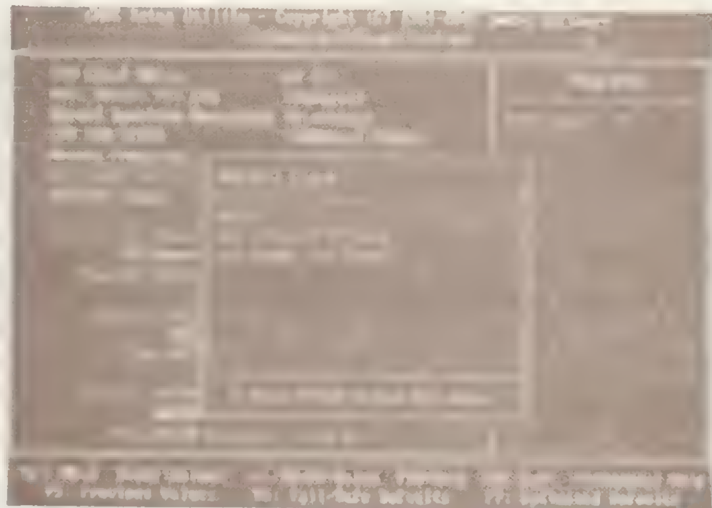
ProCDRS-03：对应PTC的工业设计软件Pro/Designer CDRS。测试对象由两辆外形一样但是一大一小的汽车模型。汽车模型使用曲面构成，多边形总数达到26万。这个测试的框线模式部分使用了框线抗失真效果。

FlasK v.0594：DivX 4.0：FlasK是由第三方爱好者开发的一款MPEG4编码软件，用户可以利用处理器的FPU浮点运算单元将DVD电影文件编码成MPEG4的格式。测试中我们调用DivX Codec 4.0作为视频编码主程序，声音编码选择48kHz、16位立体声模式。另外，为了更完整地考察Pentium 4系统在多媒体编码方面的性能表现，我们还利用为SSE2多媒体指令做优化的FlasK的Intel版本进行了测试。测试使用的是电影《明日帝国》的宣传片（3375帧的Vob格式的DVD电影），我们采用原分辨率（720×576）进行压缩，iDCT（反转离散余弦变换）模式设置为IEEE-1180 Reference Quality iDCT（Slowest）、在Intel版本中设置为IEEE-1180 SSE2：med-S,high-Q 。

WinZip 8.0：在实际应用中（无论压缩或是解压时）WinZip对系统数据吞吐能力（带宽）及处理器和内存、磁盘子系统都有比较高的要求。我们主要基于这样的考虑：通过这一操作考察每款主板对由完全相同硬件构成的子系统的控制能力及系统的稳定性；由于WinZip是一个比较常见的软件，因此用它来反映基于不同芯片组的主板之间的性能差异也是比较容易理解的。测试中我们利用它来压缩英文版本Windows 2000 Professional的i386目录下的所有文件（共计92个文件夹、5307个文件、289MB容量）。

Quake Ⅲ Arena：Quake Ⅲ Arena一直都是3D显卡性能评估时的必测项目，尽管是一款1999年出品的“老”游戏，但作为OpenGL游戏的代表，目前尚无新作能出其右。注意：Quake Ⅲ Arena DEMO测试的结果只能反映3D卡在Quake Ⅲ Arena或是基于Quake引擎的OpenGL游戏中的性能，除此范围并不具说服力。此次测试我们使用了更新的1.29h 版本。与以往版本不同的是，DEMO测试所调用的不再是DM7场景，而是相对更复杂的DM6地图，因此测试结果与以往我们公布的成绩不具可比性。对于处理器、主板类产品，在进行图形相关测试时为了避免图形子系统对整体性能产生的影响，通常将分辨率及细节设置为最低以确保获得更“纯净”的测试数据。我们记录了Fastest模式（像素分辨率为512×384、16位色，双线材质过滤）和High Quality模式（像素分辨率为1024×768、32位色，三线性材质过滤）下的FPS帧速率值。

有个比较特别的设置，它可以把AGP、PCI设备的频率分别固定在66MHz和33MHz，这样在超频时可以减小对显卡、硬盘、光驱等外围设备的影响。另外主板还带有“Magic Health”功能，开机时会将CPU温度，风扇转速等信息显示于开机画面下方，可以让用户及时监控到系统的状态。


PCI设备的频率

EP-4B2A的说明书是英文的，内容编制得非常详细，不过对一般用户来说阅读起来不大方便，磐英另外还提供了一份简易的中文说明书。随机光盘除了驱动之外，还附带了Ghost硬盘工具和PC-Cillin2000杀毒软件。

总的来说，EP-4B2A尽管没有提供很多附加功能，但在BIOS中提供了非常丰富的超频调节项目，很适合超频爱好者的口味。从测试结果来看，EP-4B2A的性能表现非常优秀，在许多测试项目中都处于领先位置，尤其是与3D性能有关的测试。总体上看其综合性能是在本次参测的i845主板中最快的。EP-4B2A的稳定性也相当不错，测试中未出现任何问题。磐英一直走的是物美价廉的路子，这款性能出众的主板售价也不例外，因此获得了我们的选择奖。

技嘉8IDXH

功能全面，中文BIOS设定，轻松上手，附送软件实用

8IDXH主板Intel i845芯片组，秉承技嘉主板一贯的海蓝色PCB设计，看起来非常舒服。整块主板采用ATX标准结构设计，支持478针脚的P4 CPU。主板上元件很多，但整体布局合理，布线干净利落，丝毫不显凌乱。



这款主板的CPU插座附近有3组6颗稳压块和3个电感线圈，配合大量的大容量滤波电容，以保证系统工作时的稳定性，另外主板上的接插件全部采用了Foxconn、Tekcon等名牌部件。在PCB基板的左下方我们可以看到技嘉特有的“Dual BIOS”，它可以有效防止因病毒破坏或是刷BIOS失败导致不能开机的情况。



8IDXH没有采用常被人诟病的AC'97声卡，而是集成了一块创新的CT5880音频芯片，提供4声道声音输出，这不仅能提高音质，还可以有效降低CPU占用率。此外，8IDXH还集成了Realtek的RTL8100L网络芯片以提供10/100M局域网连接能力。尽管主板已经预先集成了许多功能，可技嘉仍然提供了6条PCI插槽，应该是完全够用了，板载的3条DIMM插槽最高可以支持3GB的PC100/133 SDRAM。

8IDXH一改技嘉传统保守的设计风格，加入了不少吸引DIY用户的设计，提供了全面的超频功能。这块主板不仅在BIOS中提供了CPU外频、倍频、核心电压和内存频率调节功能，还能够对内存和AGP的电压进行调节。其调节功能十分强大，不但CPU的核心电压可以在1.100V ~1.850V之间以0.025V为单位的逐步调节，而且可以以0.1V为一档，在3.4V ~3.6V之间调节DIMM内存电压、在1.6V ~1.8V间调节AGP电压，提高内存和显卡在超频后的稳定性。这块主板的BIOS很有特点，它提供了多种语言显示功能，可以设置成中文或其他可选语言显示，这无疑大大方便了用户。

8IDXH的说明书是全英文的，对英文不好用户来说阅读不大方便。驱动光盘中附带了不少工具，其中包括OEM版的Norton Antivirus、Personal Firlwall2001、Adobe Acrobat Reader和Intel局域网管理软件，并且附送了技嘉专用的EasyTuneⅢ超频工具，附加价值还是很大的。值得一提的是，送测的这款8IDXH主板的CPU风扇固定卡座比较特殊，与市面上常见的Socket-478的P4风扇在物理上不兼容，我们借助技嘉提供的专用风扇才完成了测试。这应该不属于技术问题，我们希望市场上正式销售的8IDXH主板不会出现这样的问题。

从测试结果来看，“8IDXH”的性能表现很一般，或许是基于系统的稳定运行考虑的吧。总体来看这款主板各种非常实用的设计大大方便了用户的使用，加上附送了大量软件，其性价比还是不错的。

捷波I401

工作稳定，宽大的PCB板有利于散热，“恢复精灵”很有特色

Intel发布i845芯片组之后众多厂商纷纷跟上，



不过他们也瞄准了潜力更加强大的478针脚的P4，所以市场上的i845芯片组主板几乎是清一色的478针脚接口设计，捷波推出的“惊云”I401就是这样的产品，型号为J-I401。此外还有一款型号为J-I401R的产品，支持RAID功能。

I401采用蓝绿色PCB板，板身比普通的i845主板要宽一点，设计还是相当大方的。I401采用P4标准的3相供电方式，对于保证主板工作的稳定性有一定的帮助。I401提供了3条DIMM插槽、5条PCI插槽、1条AGP4×和一个CNR插槽，板载AC'97软声卡，提供了局域网唤醒和modem唤醒接口。应该说I401的扩展性能不是那么好，i845主板上常见的扩展子卡都没有提供，并且只有5条PCI插槽。不过I401的设计还是中规中矩的，各个元件的摆放位置非常合理。在实际使用过程中，I401表现稳定，宽大的PCB板非常有利于元件散热。I401上各I/O端口都使用彩色标识，符合PC99规范。

I401的说明书是全英文的，对英文不好用户来说，阅读起来有些难度。附送光盘除了驱动之外，附带的工具比较少，不过作为捷波的主板，当然少不了捷锐科技首创的“恢复精灵”，它采用GUI使用界面，易懂易学，可以在短时间内方便地内完成硬盘复制工作。此外，杀毒软件还是必不可少的，这张光盘里附带了PC-Cillin2000。

I401的性能在i845主板中处于中上水平，而且各项测试得分相当均衡，没有明显的弱项。

美达P4A845S

集成RAID功能，性能表现不俗



美达P4A845S的主板采用了较为朴实的设计，蓝色的PCB板虽说已经不是稀罕之物，但仍然显得比较别致。主板上的元件排列整齐，电容虽然个头不是特别大，但从总容量上看还是够用的。这款主板集成了Promise PDC20265R芯片，支持IDE RAID功能（图49：IDE RAID功能），两个红色的IDE RAID接口是与DIMM插槽垂直放置的，显得比较醒目。这款主板支持3到12倍频的Socket 478接口的P4处理器，配备3根支持PC133 SDRAM的DIMM插槽，最高内存容量可扩充到1.5GB。它提供了1个AGP 4X插槽，6个符合PCI 2.2规范的PCI插槽，1个CNR插槽，板载2个USB接口，同时可通过接口卡再接出2个扩展USB接口，扩展性还是很不错的。主板板载的声卡支持AC97 2.2规范，同时，各I/O端口也都是彩色的，严格遵守PC99规范，方便了用户的使用。

美达这款i845主板采用的是AWARD的BIOS，支持ACPI，DMI和防病毒功能，提供MODEM、鼠标、键盘、USB等多种定时唤醒方式，其内建的硬件监视功能可有效保护系统硬件安全。只是我们在BIOS没有发现关闭板载IDE Raid控制器的选项，这多少有点不便。

从测试结果来看，这款美达P4A845S主板的表现不错，基本上处于i845主板的中上水准，而且稳定性良好。整体上来说，除了附带的IDE RAID功能以外，这款主板并没有什么很吸引人的新技术，但在做工和稳定性方面还是令人满意的。就其平易近人的售价来说，这款朴实无华的美达i845主板还是值得考虑的。

硕泰克85SD+

功能非常全面，“红色风暴”超频功能简单易用



i845芯片组的发布解决了一部分用户想使用Intel高端处理器P4和廉价SDRAM之间的矛盾，受到市场热烈地反应，成为众多主板厂商竞争的焦点。硕泰克一下子推出了3款基于i845 SDR版本芯片组的主板，分别是：SL-85SD+/SL-85SDB/SL-85SD，称其为“红色闪电”P4解决方案。

85SD+采用红色PCB板，支持Socket 478针脚的Pentium 4处理器，非常有趣的是连IDE和软驱接口都做成了红色。电源部份采用的是三相回路供电，可以降低电路的发热量，延缓元器件老化。85SD+提供3条DIMM插槽，最大支持1.5GB PC133 SDRAM，6个PCI插槽，1个AGP插槽及1

P4芯片组总揽

目前i850芯片组所支持的RDRAM的产量在不断扩大，而且Intel还为三星提供了近1亿美元的资金来改建生产线，以便降低RAMBUS生产成本，RDRAM确实也在不断降价中，但是，RAMBUS的专利费用还是太高昂了，面对SDRAM和DDR低廉的价位，RDRAM的价格要高出一倍以上，这显然会严重制约P4系统的推广。在这种情况下，为了近一步扩展P4的生存空间，Intel不得不在今年9月初推出了支持SDRAM的i845芯片组，同时也向台湾的SiS和ALi发放了P4芯片组的授权。VIA虽然没有得到Intel的授权，但也推出了支持P4的P4X266芯片组。

Intel i850

i850芯片组采用目前Intel最先进的中心集线（Hub）架构，这个集线架构类似于一种中央总线模式，通过总共3块处理芯片来对整个电脑主板的所有设备加以控制。整个芯片组中最关键的就是i82850芯片，它配合P4提供了高达400MHz的前端总线频率，是133MHz前端总线的3倍，也远远超过了AMD所采用的前端总线。同时，i850为了进一步提升内存带宽，专门为RDRAM确定了双通道技术。当使用2条RDRAM时，内存峰值带宽可以达到PC1600规格DDR内存的2倍之多，是P4处理器的绝配。

Intel i845

Intel i845芯片组同样基于Hub架构，支持400MHz总线的Pentium 4处理器（对Willamette和Northwood都提供支持）、AGP 4×和3GB的内存。这款芯片组的最大特点是可以支持价格较为低廉的SDRAM和DDR内存，另外它可以让主板厂商使用4层的PCB，从而降低了i845主板的成本，可以显著降低系统整体价格。但是，在初期Intel只会推出支持PC133 SDRAM的版本，这是由于Intel与RAMBUS签订过专利协议。P4系统对内存带宽的要求非常高，如果P4处理器搭配使用普通的PC133 SDRAM，系统的内存带宽成为明显的瓶颈，这显然会制约系统的性能发挥。当然，作为Intel抢占市场的一个策略产品，i845＋SDRAM的组合能够在相对低廉的价位提供合适的性能，也不无可取之处。

VIA P4X266

VIA推出的P4X266芯片组最大的优势是支持PC2100规格的DDR内存，它能够提供2.1GB/s的总线带宽，这个带宽介于i850和i845芯片组之间。此外，考虑到DDR内存的价格接近PC133 SDRAM，P4X266芯片组应该是目前市场最具有性价比的Pentium 4芯片组。

P4X266的内存控制器同VIA最近发布的KT266A芯片组的内存控制器是一样的，P4X266除了支持DDR内存之外，还能够对PC133 SDRAM提供支持。无论你使用PC2100 DDR内存或者PC133 SDRAM，都能在基于P4X266芯片组上以异步方式运行（P4的处理器总线是100MHz）。VIA P4X266南北桥之间通过带宽为266MB/s的V-Link总线连接。北桥为P4X266，支持使用400MHz 4倍速前端总线的Pentium 4处理器、4GB PC2100/PC1600 DDR内存和PC133/PC100 SDRAM、AGP 4x。南桥芯片为VT8233/8233A，能够支持6个USB 1.1端口、6声道AC'97声卡和ATA/100接口。

目前VIA P4X266的最大问题是未获得Intel的直接授权，因此VIA遭到了Intel的起诉。目前这场官司还在拉锯之中，但VIA它声称通过与S3的交叉授权协议获得了P4芯片组的授权，因此继续P4X266的销售，但为了避免麻烦，在北桥芯片上打上了S3的标志。

SiS 645

由于VIA和Intel的微妙关系，SiS和ALi这两家厂商都早于VIA获得了P4芯片组的授权。在年初推出倍受好评的SiS735和635之后，SiS又推出了支持P4的SiS645芯片组。矽统改变了近年来单芯片的设计风格，在645芯片组上采用了SiS645的北桥＋SiS961南桥的搭配方式。这款645芯片组不仅可以支持PC1600/2100的DDR内存，还可以支持未来PC2700规格的（166MHz，DDR工作方式）DDR内存，这样南北桥之间的带宽可达533MB/s。目前矽统已经推出了工程样板，想必很快就会有正式产品面世。

（下转49页）

个CNR插槽，带2个USB接口。85SD+板载Promise PDC20265R IDE RAID控制器，支持RAID 0和RAID 1工作模式，可以同时挂接8个ATA 100设备。85SD+集成了创新5880硬声卡，声音效果不错。85SD+各I/O端口都使用彩色标识，符合PC99规范。



85SD+针对DIY玩家则提供了内存电压调节、AGP显卡电压调节及系统外频线性调节等功能，BIOS中的“红色风暴”超频功能简单易用，可以全面提升系统的性能。另外，85SD+还提供了智能防护盾、硬件监控及BIOS写保护等功能，可以对系统进行全面监控，同时保障系统运行安全。



85SD+带中文说明书，叙述十分简单明了，由于附送软件价值比较高，硕泰克还专门制作了1本很厚的POWERFUL SYSTEM UTILITIES英文说明书。附送光盘一共2张，其中1张是主板驱动，1张则附送了PartitionMagic 6.0（硬盘分区魔术师）、Drive Image 4.0（磁盘克隆工具）、PC-cillin2000（杀毒软件）、Virtual Drive 6.01（虚拟光驱）4大常用工具软件，版本都很新，85SD+的附加值服务非常具有吸引力。

85SD+的性能表现总体上看在i845主板中处于中流，不过考虑到附加价值，85SD+的性价比还是很高的。

微星845 Pro2

用料做工上佳，板载硬声卡，USB锁Smart Key很有特色

作为台湾前十大主机板厂商之一，微星科技总是可以在短时间里推出新品。面对Intel的i845芯片组微星自然不会怠慢，在第一时间内推出了这款i845 Pro2主板。



i845 Pro2使用红色PCB板，最为引人注目的地方就是MCH芯片上还搭配一个中型散热风扇，这样的设计实在是很特别，其他厂商的产品一般只是加一个散热片。i845 Pro2提供了大量的电气元件保证了系统供电的稳定，以钽电容为主、搀杂了一些铝电解电容。i845 Pro2提供了3条DIMM插槽，最大支持3GB的PC-133规范的SDRAM。i845 Pro2提供了6条PCI插槽，1条AGP4×和一个CNR。i845 Pro2板载一个支持6声道的CMI8738/PCI-6CH-LX硬声卡芯片，提供6声道输出。i845 Pro2提供了2个USB接口，并附送一个2USB口的扩展子卡，上面提供了数据、电源指示灯，可以方面的查看工作情况。此外i845 Pro2提供了普通USB联线的PC to PC功能和相应的连接线。此外微星还提供一个USB接口的Smart Key的小工具，安装之后必须有Smart Key才可以启动系统，用户可以在暂时离开的时候拔走它，达到锁定系统的作用。这个硬件级的加密工具对一些用户来说还是很实用的。i845 Pro2上各I/O端口都使用彩色标识，符合PC99规范。i845 Pro2将电源接口、软驱接口并排在IDE接口旁边，设计非常紧凑，用户在安装的时候多少会感觉有些不便。

i845 Pro2的说明书是全英文的，对英文不好用户来说，阅读起来有些难度。附送的光盘除了驱动之外，还有PC-Cillin2000、Live Driver以及微星独有的PC Alert、Live BIOS等工具。

i845 Pro2在这次测试中表现一般，3D子系统、内存子系统得分偏低，SYSMark2001测试也不是很理想。

（上接48页）

Ali ALADDiN-P4

真正具有黑马潜质的是扬智的ALADDiN-P4，它由M1671的北桥芯片和M1563的南桥组成，既支持PC100/133规格的SDRAM，又能够支持PC1600/2100规范的DDR内存，还能支持将来的PC2700 DDR内存。同时，ALi M1563南桥还支持最新的Ultra ATA133的磁盘传输协议，可以说，ALADDiN-P4几乎是集各种优势于一身。扬智已经用他们的ALiMAGiK 1向人们证明，他们有能力为用户提供高品质的芯片组。这次，它又非常超前地正式支持DDR333和ATA133，无疑会牢牢抓住奔腾4用户的目光。

测试项目/主板	i850芯片组主板			i845芯片组主板				
	英特尔 D850GB	华硕P4T	升技 TH7-R-AID	华硕P4B	升技BL7	建碁 AX4BS	精英 P4IBAS2	磐英 4B2A
CPU实际运行频率								
(MHz)	1700.00	1707.55	1693.72	1715.27	1699.93	1697.10	1715.27	1716.94
SYSmark2001 (越高越好)								
Total	172	174	172	156	155	155	155	157
Internet Content Creation	190	191	188	171	169	170	169	171
Office Productivity	156	159	158	142	142	142	143	144
Sisoft Sandra 2001te (越高越好)								
CPU Benchmark								
Dhrystone ALU	3298	3334	3322	3378	3293	3311	3360	3343
Whetstone FPU/SSE2	882/2084	891/2108	881/2094	893/2111	886/2094	884/2097	894/2111	895/2145
CPU Multimedia Benchmark								
Integer	6790	6835	6777	6873	6810	6805	6870	6876
Floating-Point	8326	8405	8307	8431	8356	8340	8430	8436
Memory Benchmark								
ALU/RAM Bandwidth	1392	1436	1384	623	601	645	640	653
FLU/RAM Bandwidth	1444	1483	1436	634	626	652	653	659
Drives Benchmark	27751	27930	27550	27013	28015	27379	27614	27470
Winbench 99 2.0 (越高越好)								
Business Disk Winmark99	9310	9310	8490	6610	8430	8650	9230	9330
High-End Disk Winmark99	22500	23200	22250	24300	25200	21500	21900	22600
SpecViewperf (越高越好)								
Awadvs-04	105.9		105.9	97.11	97.12	95.77	97.66	97.54
DRV-07	22.06	19.85	19.80	16.51	16.41	16.32	15.92	16.51
DX-06	31.95	30.00	29.96	22.40	22.26	22.16	22.67	22.74
Light-04	7.916	7.768	7.444	5.729	5.657	5.563	5.921	5.721
MEDcad-01	21.21	19.73	19.54	17.04	16.93	16.91	16.88	17.14
ProCDRS-03	18.28	16.51	16.45	14.16	14.04	14.02	14.29	14.18
Superpi V1.1 104万位 (越小越好)								
	1'51''	1'47''	1'49''	2'01''	2'01''	2'03''	2'02''	2'00''
FlasK V0.594 DIVX 4.0 DVD压缩速度 (fps, 越大越好)								
Standard Version	2.633	2.668	2.637	2.561	2.561	2.555	2.570	2.584
SSE2 Opitimized	9.480	9.482	9.375	8.459	8.333	8.395	8.354	8.480
WinZip 8.0 文件夹压缩时间 (越短越好)								
	1'18''	1.19''	1'20''	1'25''	1'24''	1'29''	1'23''	1'22''
3DMark2001 V1.0 (1024×768, 32位色) (越高越好)								
	4249	4306	4251	3786	3787	3854	3799	3872
Quake III Arena V1.29 (运行Four.dm_66时fps值) (越高越好)								
Fastest	246.4	259.2	250.5	195.7	193.8	196.3	190.2	198.1
High Quality (1024×768)	130.1	130.2	130.0	126.8	126.8	127.0	126.5	127.9

i845芯片组主板					VIA P4X266芯片组主板		
技嘉 8IDXH	捷波I401	美达 P4A845S	硕泰克 85SD+	微星 845Pro2	精英 P4VXMS	浩鑫AV40	奔驰P4-266D/S423
CPU实际运行频率							
1700.28	1716.03	1697.10	1716.94	1703.86	1702.28	1699.93,	1699.93
SYSmark2001（越高越好）							
153	156	156	156	154	152	165	163
167	171	171	171	171	166	182	178
140	142	143	143	139	140	150	149
Sisoft Sandra 2001te（越高越好）							
CPU Benchmark							
3306	3291	3305	3346	3341	3294	3310	3379
885/2095	892/2122	884/2105	892/2117	887/2095	885/2096	892/2115	885/2099,
CPU Multimedia Benchmark							
6810	6858	6799	6862	6820	6810	6861	6811,
8355	8411	8384	8413	8376	8354	8402	8356,
Memory Benchmark							
601	620	643	612	613	667	1029	1022
620	631	651	624	624	680	1050	1042
28027	27941	27533	27908	27868	27613	27817	27755
Winbench 99 2.0（越高越好）							
9280	6430	9300	6410	6380	6970	7590	7340
21600	24100	22200	21700	22500	21600	22900	22300
SpecViewperf（越高越好）							
95.43	96.17	97.01	97.35	97.25	70.08	105.9	105.9
15.61	16.12	16.26	16.42	16.41	13.35	18.41	18.31
21.37	22.39	22.17	22.37	22.21	22.31	28.27	28.11
5.533	5.721	5.659	5.722	5.666	5.943	6.996	6.961
16.51	17.10	16.92	17.13	16.94	13.87	18.69	18.66
13.67	14.09	14.04	14.17	14.04	12.18	16.12	16.15
Superpi V1.1 104万位（越小越好）							
2'06''	2'01''	2'01''	2'02''	2'02''	2'04''	1'55''	1'57''
FlasK V0.584 DIVX 4.0 DVD压缩速度（fps，越大越好）							
2.543	2.578	2.561	2.559	2.570	2.545	2.624	2.594
8.152	8.313	8.438	8.478	8.458	8.313	9.024	8.905
WinZip 8.0 文件夹压缩时间（越短越好）							
1'25''	1'24''	1'24''	1'25''	1'26''	1'26''	1'21''	1'24''
3DMark2001 V1.0（1024×768，32位色）（越高越好）							
3767	3806	3856	3806	3794	3728	4088	4037
Quake III Arena V1.29（运行Four, dm_66时fps值）（越高越好）							
187.5	197.0	196.9	198.0	193.5	195.4	230.6	225.3
126.5	127.5	126.6	127.6	127.4	128.5	130.4	129.7

怎样发挥奔腾4系统的最大性能？

通过BIOS设置来优化系统

通常在主板的BIOS设置程序中，用户可以选择从磁盘（最典型的是软盘）、硬盘、CD-ROM驱动器或是网络启动，对于几乎所有的奔腾4主板也是这样的情况。默认设置中的系统启动顺序是软盘、硬盘、ATAPI（Advanced Technology Attachement Packet Interface，是一种增强的IDE规格）CD-ROM驱动器，若无其他设备，第4启动选项通常是被屏蔽的。“网络”也可以作为一个启动选项，通过它用户可以从带有远程唤醒ROM芯片的板载或附加网卡进行启动。

为了加速系统启动的过程，我们通常将“硬盘”设置为第1启动设备，而部分主板的BIOS中可通过一个简单的设置达到加速的目的，如Intel出品的i850芯片组主板中提供的“Rapid BIOS”功能。

关闭没用的端口

在系统首次被设置完毕后，许多用户便不再去理会设备端口的配置。尤其是在商业应用环境（如企业办公用途）中，系统中会开启许多从来不会或很少被用到的端口。这样的系统在每次启动时，BIOS都将对这些端口进行检查，查看用户是否添加了新的设备。关闭没用（或不常用到的）端口（如果不常用到打印机，可关闭其对应的端口）会避免系统在每次启动后自动检查，也将加快启动速度。（注意，一旦一个设备的端口被禁用了，在添加新硬件前需要启用该端口。）

检查主板BIOS中的FPU兼容性模式选项

从Pentium 4处理器开始，Intel NetBurst（网际爆发）微体系提供了FPU（或FOPCODE）兼容模式，允许处理器与早期的浮点指令兼容。FPU（Floating-Point Unit）兼容模式其实是一个“遗留”的开关，开启它将使处理器能在DOS兼容模式下运行“古老”的应用程序。对于现代计算机，这种模式已经不再适用，Intel推荐在Pentium 4处理器上将兼容模式设置为“Disabled（关闭）”。Intel预期关闭FPU兼容模式，在运行目前市场上主流应用程序时不会出现兼容性问题。实际上，今天市面上出售的绝大多数硬件平台都已经不再支持早期的x87模式。

一些基于Intel i850芯片组的主板在其BIOS中的高级BIOS设置（Advanced BIOS Features Setting）菜单里都提供了FPU兼容模式选项。尽管Intel推荐这个BIOS选项在默认设置时应该关闭，但在部分主板上用户仍然可以自行设置开启。关闭FOPCODE兼容模式的好处是能使处理器获得更高的性能。如果你的主板BIOS中有FPU（或FOPCODE）兼容模式选项，请确保默认设置为“Disabled（关闭）”。

正确安装驱动程序

安装顺序

对于整套系统的性能发挥，驱动程序的安装顺序是最至关重要的一环，驱动程序的安装顺序可参看下表。驱动程序安装的整个过程中最重要的步骤是要确保最先安装Intel Chipset Utility（芯片组驱动信息）。一旦Chipset Utility被正确安装后，设备驱动的安装过程将被简化，对系统性能的影响也会越来越小。

Microsoft Windows Me和98SE	Microsoft Windows 2000
1. Intel（r） Chipset Software Installation Utility （INF Utility）	1. Service Pack 1 或更新版本
2. Microsoft DirectX 8.0或更新版本	2. Intel Chipset Software Installation Utility （INF Utility）
3. Intel（r） Ultra ATA Storage Driver	3. Microsoft DirectX 8.0 或更新版本
4. 任意设备驱动程序	4. Intel Ultra ATA Storage Driver
	5. 任意设备驱动程序

驱动程序简介

Intel Chipset Software Installation Utility：这是开启主板芯片组内置功能及特性的一种驱动程序，必须首先安装以确保操作系统正确识别和使用芯片组中的功能。如果这一驱动程序没有被安装，操作系统将对即将被调用的芯片组和外围设备一无所知，因此在这种情况下，系统性能无法充分发挥，尤其是图形子系统的性能。如果没有正确安装Chipset Utility驱动程序，将直接导致的严重后果是AGP桥功能无法使用。AGP桥集成在芯片组中的内存控制中心（Memory Controller

Hub）内，是主板与AGP图形卡之间进行通信的桥梁。如果AGP桥功能没有被开启，该系统中图形子系统的整体性能将大打折扣。

Microsoft DirectX 8.0：它是第1个支持最新一代处理器（最典型的便是Pentium 4）中的Streaming SIMD Instructions（流单指令多数据指令集），即SSE2指令集的DirectX版本，而目前微软主流的操作系统没有内置该驱动程序（当然微软最新发表的Windows XP操作系统中已经内置了DirectX的8.1版本）。未安装DirectX 8.0（或更新版本）的系统将无法享用由144条新的SSE2处理器指令集带来的性能提升，没有升级到DirectX 8.0将导致系统性能的降低。

Intel Ultra ATA Storage Driver：安装Intel Ultra ATA Storage Driver是为了开启IDE控制器对ATA/100磁盘及其传输率规范进行控制、管理的正常功能。除了开启82801BA IDE控制器外，该驱动程序也将在Windows 98SE和Windows Me系统中开启Direct Memory Access（直接内存访问即DMA）功能。默认状态下，DMA传输模式在这些操作系统中是被关闭的，即使你的磁盘设备支持DMA传输模式也是如此。

对于采用VIA芯片组的主板，驱动程序的基本安装过程大致可分为2个步骤：安装VIA 4 IN 1 Driver驱动程序和微软DirectX 8.0或更新版本。当然，对于Windows 2000操作系统，首先要安装Service Pack 1或更新版本。

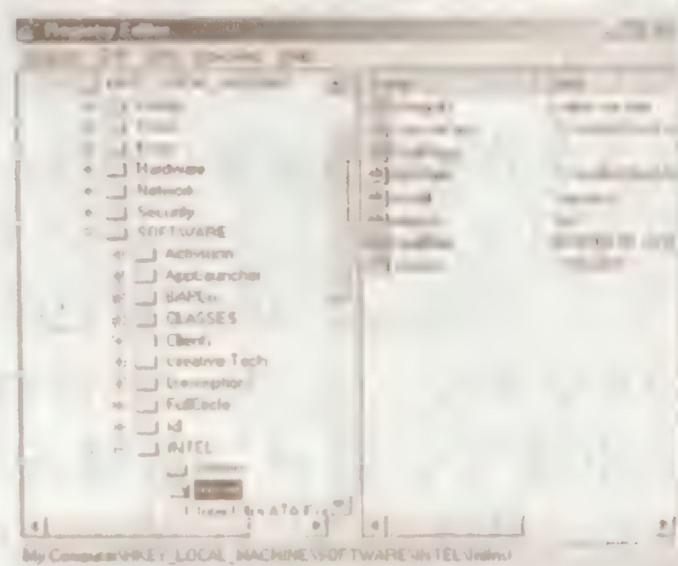
VIA 4 IN 1 Driver：VIA（威盛）为基于VIA芯片组的主板提供4-in-1驱动程序已经有很长时间了。VIA设计4-in-1驱动程序的用意旨在解决VIA芯片组与微软操作系统的所有兼容性问题。由于微软对第3方芯片组通常仅提供非常有限的支持，于是芯片组制造商不得不为自己的产品自行开发并发布补丁程序。

VIA 4-in-1驱动中包含为符合ATAPI接口规范的IDE设备提供的驱动程序、AGP VxD Driver（虚拟设备驱动程序）、IRQ（中断请求）路由端口驱动程序及VIA INF（驱动程序信息）。除了解决兼容性问题之外，VIA 4-in-1驱动能实现与上述我们提到的Intel提供的几种驱动程序相似的功能。由于兼容性问题会随新产品的增多而增加，同时基于对性能优化的考虑，VIA 4-in-1驱动程序更新比较频繁。不过如果你在应用中没有遭遇问题完全没必要始终更新至最新版本的4-in-1驱动程序。

检查驱动程序的安装是否正确

Intel Chipset Storage Driver（Intel芯片组磁盘驱动）：如果你感觉自己的驱动安装过程不正确，可参考如下几种方法检查你的系统并纠正安装时可能出现的错误。

首先你可以检查注册表设置，看芯片组驱动是否已经安装到你的系统上了。启动注册表查看程序（打开“开始”菜单，选择“运行”，然后键入“regedit”）后，你会看到一个标记芯片组驱动正确安装的键值。如下图显示的那样展开该目录，选择HKEK_LOCAL_MACHINE/Software/INTEL/InfInst，查看“Install”键值是否显示为“success”（安装成功）。如果注册表设置中的此键值没有读取出“安装成功”的信息，或是你的注册表中根本不存在这一目录，这说明芯片组驱动安装不正确。


芯片组驱动安装情况的注册表信息。

即使芯片组驱动安装正确，如果没有按照正确的顺序进行安装也不会达到启动所有芯片组功能的目的。大家可以利用一个名为WCPUID（http://www.h-oda.com/）的免费软件来检查。这个软件遍布因特网各处，如果你记不住它的网址可以通过任何一个搜索引擎进行查找。利用这个工具，你能检查部分重要的注册表信息。下图是利用WCPUID查看到的AGP芯片组信息。注意，未被激活的灰色信息框表示该属性（或功能）的信息无法获知。如果驱动程序安装不正确，操作系统便不会知道如何使用对应的功能（如图形子系统）。


AGP桥功能已被禁用


正确开启AGP桥功能

Intel Ultra ATA Storage Driver（Intel Ultra ATA磁盘驱动）：有1个简单的方法可用来确认磁盘

（下转55页）

挑选你的P4平台

通常，我们会建议你对系统中重要的组件（如处理器）进行升级，对于渴望更高处理性能的电脑用户来说，大多数情况下这是既经济又有效的方法。大约一年甚至半年前，多半Intel处理器用户都会毫不迟疑地选择价格便宜、超频能力也较强的Celeron Ⅱ处理器，或是性能出众（价格也略贵一些）的Pentium Ⅲ，这主要是因为Socket-370已是人所共知的兼容接口标准。然而现在，情况似乎变得复杂起来（尤其是对于已经拥有电脑的用户）：Pentium 4的价格已经迅速下降，进入人们的承受范围，而且Intel的营销策略使我们看到市场上出现了“奇怪”的情况：绝大部分高主频（866MHz～1GHz）的Pentium Ⅲ处理器甚至比中、低主频（1.3GHz～1.6GHz）的Pentium 4还要贵。由于Intel最新1代处理器采用了全新设计的内部构架，其接口形式（最先上市的是采用423针脚的版本，后来采用478针脚的版本也登场了）不再与人们熟悉且已经习惯的Socket-370兼容，这就意味着用户必须“一买就是一双（处理器与主板）”，在RDRAM价格居高不下的日子里，Intel甚至在主板套装中捆绑了128MB的RDRAM。

早在半年前，我们就向大家展示过奔腾4的数字动力，当时考虑到其高昂的身价，我们并没有做购买推荐。现在却是另外一种情形，我们想通过上一段落叙述告诉各位，如今消费者可以花更少（甚至比Intel历史上任何一代处理器都更低的价格）的钱购买到绝对超前也是足够快的奔腾4处理器。

尽管本文的主角是搭配奔腾4处理器的主板，但我们并不认为选购一套奔腾4系统就是“认准主板”那么简单，正如发动机并不等同于汽车一样，主板也只是整个系统的重要组成部分之一。除主板外，处理器的接口形式、可搭配内存的种类、图形卡的兼容性甚至磁盘的性能表现都是应该重点考虑的项目。

当我们无意中看到Intel在其官方网站上为消费者提供的处理器购买指南时，萌发了新的灵感。Intel按照电脑的不同用途区分开用户群体并有针对性地进行配置推荐，而这些用途也是极具代表性的，它们是：

1. “日常应用，包括上网浏览、收发电子邮件、文字处理和多媒体应用”；

2. “玩3D游戏及观赏电影”；

3. “创作应用，如录制或编辑视频、音频和数字格式的照片，以及创作自己的个人网站”；

4. “利用因特网拨打视频电话、互动聊天”；

5. “为儿童提供多媒体教育，并通过因特网体验让他们学到更多知识”。

我们以表格的形式向大家说明针对不同用途，投资的方向该是怎样的。

由于本文的侧重点是奔腾4处理器及系统，因此我们将不会过多涉及其他品牌的处理器和基于此的系统。

用途	投资类型	处理器种类	系统内存种类	硬盘种类	CD-ROM驱动器种类	图形卡显示内存容量	声卡种类	Modem	显示器
1	追求低价位	中、低主频的Pentium Ⅲ	128MB SDRAM	至少5400转速16GB容量	CD-RW	AGP-8MB	标准16位声卡	56Kbps	15英寸
1	追求高性能	Pentium 4 1.4GHz	128MB RDRAM或SDRAM	至少20GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	建议考虑专线或DSL设备	17英寸
2	追求低价位	中、低主频的Pentium Ⅲ	128MB	至少5400转速30GB容量	CD-ROM	AGP-16MB	32位附加的声卡	56Kbps	17英寸
2	追求高性能	Pentium 4 1.4GHz	256MB RDRAM	至少30GB容量	CD-ROM	AGP-16MB	32位附加的声卡	56Kbps	19英寸
3	追求低价位	中、低主频的Pentium Ⅲ	128MB	至少30GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	56Kbps	17英寸
3	追求高性能	Pentium 4 1.6GHz	256MB RDRAM	至少40GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	56Kbps	19英寸
4	追求低价位	低主频的Pentium Ⅲ	128MB	至少16GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	56Kbps	15英寸
4	追求高性能	Pentium 4 1.3GHz	128MB RDRAM	至少20GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	建议考虑专线或DSL设备	17英寸
5	追求低价位	低主频的Pentium Ⅲ	128MB	至少20GB容量	CD-RW	AGP-8MB	32位附加的声卡	56Kbps	15英寸
5	追求高性能	Pentium 4 1.3GHz	192MB RDRAM	至少30GB容量	CD-ROM	AGP-8MB	32位附加的声卡	建议考虑专线或DSL设备	17英寸
1、2	追求低价位	Pentium Ⅲ 866MHz	128MB	至少20GB容量	CD-ROM	AGP-8MB	32位附加的声卡	建议考虑专线或DSL设备	17英寸
1、2	追求高性能	Pentium 4 1.5GHz	192MB RDRAM	至少30GB容量	CD-RW	AGP-16MB	32位附加的声卡	建议考虑专线或DSL设备	17英寸

周边产品选购注意事项：

机箱和电源

当你为自己的奔腾4系统选择机箱和电源时，应注意4点：

1. 产品尺寸符合标准规格。
2. 散热性能。
3. 风扇运转的情况。
4. 附带的配件是否齐全。

Intel Pentium 4处理器应搭配至少250W功率的ATX12V电源，以及符合其散热器规格的机箱。（注意：如果ATX12V电源端口或是连接到主板上的其他附加电源端口安装不正确，将有可能导致主板或电源损坏。）

基于Pentium 4处理器的系统需要一个全新设计的电源系统，这种新的电源其实是现有的ATX电源规格的扩展，并被定义为“ATX12V”电源。新增的+12V电源接头能为Pentium 4主板提供更多的电能。如果你在一款电源上看到了+12V 4针的接头，即说明这款电源是ATX12V（也被称为ATX 2.03），反之则标志这款电源是ATX版本。

新的+12V直流电源接头位于处理器的直流到（电源系统到处理器核心电压）直流变压器与3端稳压器之间，这提供了更高的功率转换和传输效率以及能适应未来平台的延展性。另外伴随新的ATX12V电源一起出现的还有6针的AUX（auxiliary辅助）供电接头，它提供额外的+3.3V直流和+5V直流电。

另外，为了确保机箱设计能够支持奔腾4处理器的底座及散热装置的安装，我们推荐使用为Pentium 4处理器设计的新款机箱。

Ultra ATA 100硬盘

Ultra ATA/100是新一代的Ultra ATA接口规范（当然最新的ATA规范是著名硬盘厂商Maxtor倡导的ATA/133），能提供最大100MB/s的理论传输速度。Ultra ATA/100也被称为Ultra DMA/100，在符合这一规范的系统总线上，数据将以比以前（Ultra ATA/33）快3倍的速度进行传输。

Ultra ATA/100硬盘完全向后兼容Ultra ATA/33/66和DMA传输模式，以及现有的EIDE/IDE硬盘、CD-ROM驱动器和类似系统。40针80线的Ultra ATA/66数据线支持Ultra ATA/100传输模式，因为从Ultra ATA/66向Ultra ATA/100的过渡无需特别的缆线。

（上接53页）驱动的安装是否正确。你可以利用Intel Ultra ATA Companion工具获取驱动安装的信息，并判断相关功能是否已被启用，通常它与磁盘设备驱动同时被装载。在“开始”菜单中展开“程序”菜单，你会找到Intel ATA Storage Driver目录（默认的路径）及Intel Ultra ATA Companion工具。该工具不但能检查磁盘驱动的安装情况，也能查看IDE控制器及磁盘设备的情况。在“Storage Report”（磁盘报告）中你会看到详细的控制器和设备相关信息。芯片组所支持的Ultra ATA速度、设备所支持的速度及IDE数据线的种类和总线的时钟频率，都可以通过这个工具来查看。


Intel Ultra ATA Companion工具

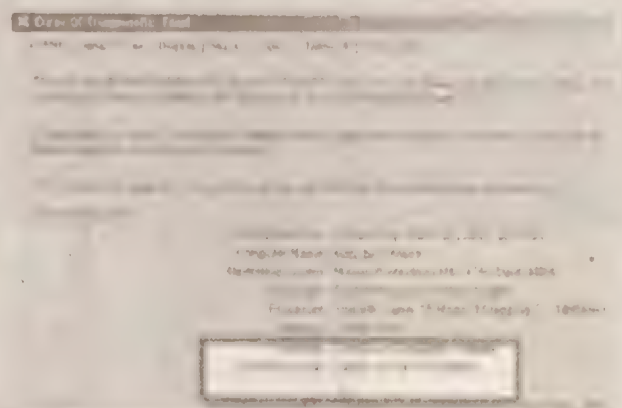


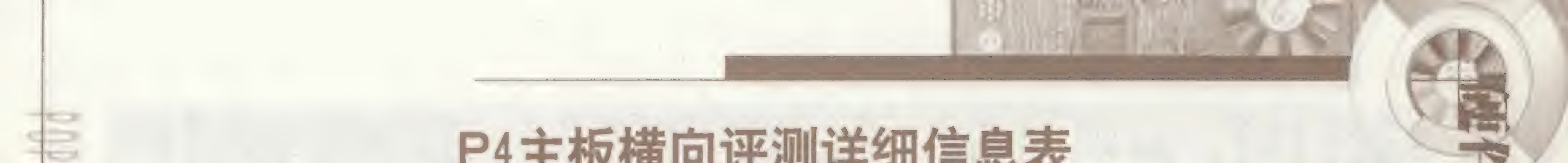
系统默认DMA模式

在Microsoft Windows 98 SE和Windows Me下，Direct Memory Access（直接内存访问即DMA）传输模式，在默认情况下是没有被开启的（如左图）。安装完磁盘驱动后，DMA传输模式将被开启，也将去掉“设备管理”信息中的“磁盘驱动器”对话栏下的DMA查看选项。在Win98和Me操作系统下，查看是否有DMA查看选项，也可以确认磁盘设备驱动的安装情况。

Microsoft DirectX 8.0

DirectX的版本可通过多种简单的方法来查看，最典型的就是调用DX Diagnostics Tool（DirectX诊断工具），在“开始”菜单中选择“运行”，键入dxdiag.exe。如果该应用程序已被安装了，只要打开它你就会看到DirectX的版本信息。下图就是启动诊断工具后显示出的DirectX信息（版本信息我们已做特别标记），中文操作系统的查看方法及显示出的信息与此类似。


微软DirectX诊断工具



P4主板横向评测详细信息表

主板	Intel D850GB	华硕P4T	升技TH7-RAID	精英P4VXMS	浩鑫AV40	异能P4X266-D/S413	华硕P4B	升技BL7	建基AX4BS	精英P4IBAS2	磐英EP-4B2A	技嘉8IDXH	捷波I401	美达P4A845S	硕泰克85SD+	微星845 Pro2
PCB尺寸	标准ATX	304mm×218mm	304mm×244mm	244mm-×240mm	305mm-×244mm	305mm-×225mm	304mm-×218mm	304mm-×244mm	304mm-×218mm	304mm-×244mm	305mm-×220mm	305mm-×215mm	305mm-×244mm	305mm-×220mm	305mm-×245mm	304mm-×230mm
总线频率调整	无	100－156MHz	100－250MHz 线性	BIOS	100－160MHz 线性	100－132MHz 线性	100－200MHz 线性	100－250MHz 线性	100-200-MHz	BIOS	100－200MHz 线性	100－200MHz 线性	100－200MHz 线性	BIOS	100－255MHz 线性	100－255MHz 线性
倍频调整	自动设置	BIOS	SoftMenu II	BIOS	10×-24×	BIOS	BIOS	SoftMenu III	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS
核心电压调整	无	1.700－1.850V	1.1V－1.85V	无	1.100V－1.850V	-0.2V－+0.1V（默认电压为基础）	1.75－1.85	1.1V－1.85V	1.1－1.85V	BIOS	1.75－1.85V	1.1－1.85V	1.6－1.85V	1.75－1.85V	1.1－1.85V	1.75－1.85V
内存I/O电压调整	无	BIOS	无	无	2.55V－2.70V	BIOS	BIOS	无	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	BIOS	3.3－3.6V	BIOS
板载声卡	AC'97	无	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	AC'97	创新CT5880-/4声道	AC'97	AC'97	创新CT5880-/4声道	CMI8738-/6声道
指示灯	无	1个	1个	无	无	无	1个	1个	1个	1个	无	无	无	2个	无	无
蜂鸣器	1个	无	1个	1个	1个	无	无	1个	无	1个	1个	1个	1个	1个	无	1个
说明书语种	英文	多国语言	英文	英文	中文	英文	多国语言	英文	英文	英文	英文＋中文简易说明	英文	英文	缺	中文	英文
网址	www.intel.com	www.asus.com.cn	www.abit.com.cn	www.ecs.com.cn	shuttle-computer.com.cn	www.sz-paradise.com	www.asus.com.cn	www.abit.com.cn	www.Aopen.com.cn	www.ecs.com.cn	www.epox.com.cn	www.gigabyte.com.tw	www.jetway.com.tw	www.mida.com.cn	www.soltek.com.tw	www.msi.com.tw
参考价格	1250元	1330元	1200元	850元	980元	910元	1240元	1150元	1230元	900元	918元	1245元	1150元	缺	1090元	1210元

让文件传输更轻松

湖南 张学峰

申请域名和主页空间后，站长们要做的就是将设计好的网页上传到服务器，让更多的人来访问自己的网上家园。不过经常有人抱怨自己的FTP工具不好用，在长期的实践中我发现了优秀的AceFTP。

AceFTP融合了一些其他优秀FTP软件的优点，具备断点续传、目录比较、文件过滤等特性。支持所有的FTP标准协定，能够上传（下载）整个目录，并且还有不用下载就可以查看文件的功能，用户可以在下载或上传文件之前预览GIF、JPG图片和HTML文件。程序设置简单，功能强大，性能稳定，能在同一视窗下同时连接多个远端FTP服务器或开启多个远端目录，既可将FTP站点上的文件轻松地复制到电脑中，也可以将电脑中的文件复制到FTP站点上。从下面的内容中，可以逐步体会它的优点。

界面预览

下载后单击可执行文件AFTP.exe开始安装，按照提示输入安装目录并逐步完成安装，这时在系统桌面上会自动创建一个快捷图标，双击进入程序主界面（如图1所示）。



图 1

除菜单栏和工具条外，AceFTP的主界面由管理器窗口和本地计算机/远端服务器查看窗口两大部分组成。

1. 管理器窗口

最大化服务器（主机）查看窗口时，管理器窗口将被隐藏。该窗口包括3个标签选项，分别是Log(日志)、Transfer Manager（传输管理器）、Viewer（阅读器），用户可在这3个窗口间任意切换。通过Log窗口你能了解到诸如登录、切换目录、文件传输大小等重要信息；传输管理器显示当前连接状态，窗口中有自动传输下一个文件、已传输文件、未传输文件3个功能按钮，用户可以同时选择其中2项功能，来了解文件的传输信息；阅读器窗口可以查看本地或服务器上的HTML、文本、图像等格式的文件，极大地方便了用户预览要上传或下载的文件信息，以便确定下一步的具体操作。

2. 本地计算机/远端服务器查看窗口

左侧窗口显示本地硬盘信息，右侧窗口则显示FTP远端服务器上的目录信息。窗口上面从左至右依次为目录列表、上一级目录、切换目录、文件排列方式、开新窗口、关闭窗口按钮，用来操作目录或文件；在窗口的左右侧各有6个工具按钮，分别用于新建目录、编辑、删除、过滤文件等操作；窗口中间的工具条有2个反向箭头，用于文件的上传和下载操作。此外，在窗口底部的状态栏中，可以看到的包括本地硬盘和服务器上的文件数目及字节，以及被上传或下载的文件数目及字节。

常规参数设置

使用默认的设置，AceFTP就能够很好地工作。但是为了能用得更加顺手，更符合个人使用习惯，或为了实现某些特殊的应用，有必要了解一下AceFTP的设置。

选择“Option”菜单中的“General Preferences”将设置窗口打开（如图2所示）。此窗口共有7个设置标签，各项参数的设定只需点击复选框即可，下面我们选择其中最主要的设置逐项进行介绍。

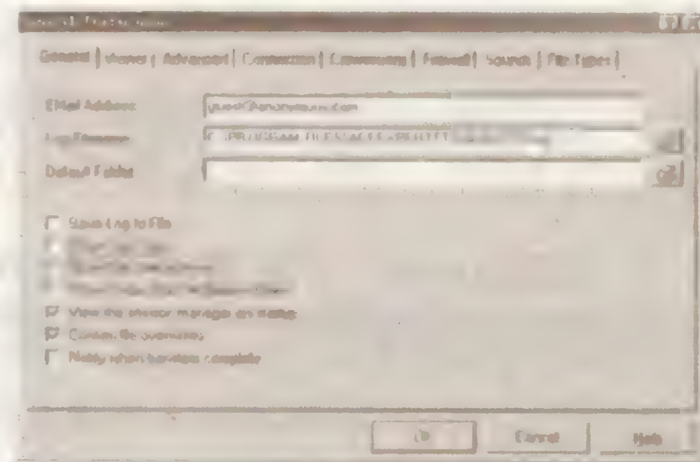


图 2

1.General（常规设置）

程序的缺省设置是每次启动时直接进入站点属性窗口，然后连接到FTP服务器。如果没有这种必要，可以将“启动时查看站点管理器”复选框中的钩去掉。在这里还可以指定保存Log文件的名称和目录；是否显示工具按钮的提示信息；是否显示

状态栏文件字节；覆盖文件时是否确认等。这些功能对于减少无谓的损失非常有意义。

2.Viewer （自定义文本阅读器）

可以指定不同的文本阅读器，而不使用Notepad.exe（Windows记事本）来作为默认的文本阅读器。

3.Advanced （设置文件传输初始值）

可以设定是否显示服务器上的隐藏文件，下载文件时是否保留日期和时间，传输失败后恢复的类型（一般选择二进制文件），还可以设定在本地计算机或服务器窗口双击鼠标时的动作，此处可以在属性、查看、打开、上传或下载中任选一项。另外，为避免传输旧的或相同日期的文件，最好选中“Don't transfer older or same-aged files”单选框（如图3所示）。

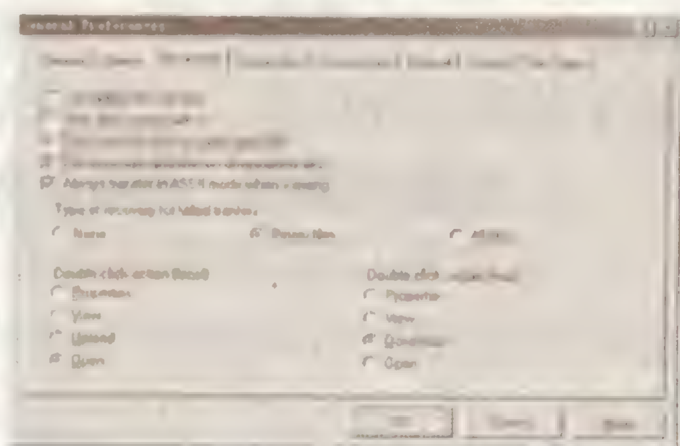


图 3

4.Connection （设置连接状态初始值）

可以设定连接失败时快速断开连接，重新连接次数，试图重新连接的间隔时间，是否保持空闭连接，断开连接前是否提示。还可以设定默认传输方式，提供了自动、二进制、ASCⅡ、EBCDIC、本地选项，一般选择自动传输方式即可。如果服务器使用了防火墙软件，则应同时选择“Use passive mode（PASV） for transfers”使用被动方式传输。

5.Conversions （设置上传或下载指令的文本转换格式）

若选择了使用短文件名（DOS 8.3格式）后，就可以设定是否保留或删除原始文件中的空格，以及首字母为大写还是全部字母为大写或小写。

6.Sounds （设置事件的声音效果）

比如连接成功/失败、断开连接、传输错误/传输结束时，是否用声音来提醒用户注意。

7.File Types （设置用ASCⅡ方式传输时文件的扩展名）

可以任意添加新的扩展名或删除旧的扩展名。

8.Firewall （防火墙和代理服务器的设定）

在某些场合恰当地使用代理服务器，可以提供上传和下载的速度，并可到达无法正常到达的站点。要使用代理服务器，需首先选中“Use Firewalls”激活防火墙，然后进行下面的设置（如图4所示）：

在“Type”中选择防火墙类型，我们选择“Proxy”项。在“Host”中输入代理服务器的地址。在“Port”中给出端口地址（通常为21）。在“User”下面的文本框内分别输入用户ID值和口令。这样就可以享受到代理服务器所带来的益处了。

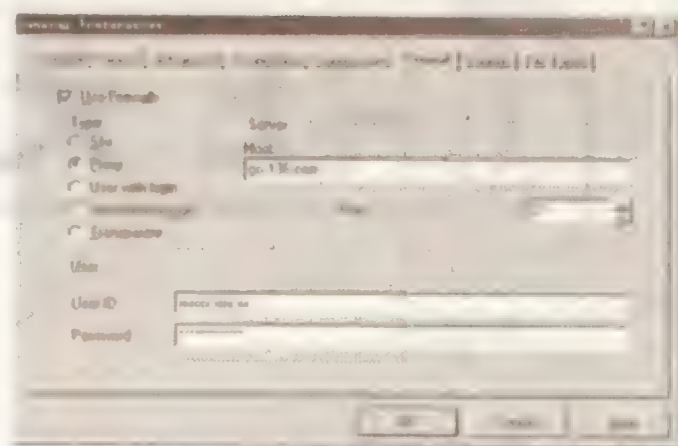


图 4

FTP站点管理

进入站点属性管理窗口有3种方法：一种是已在常规参数设置中设定为启动程序时查看站点属性窗口，另外两种是：直接在“File”文件菜单中选择“Connect”命令；直接单击工具栏左侧第1个按钮。窗口中有“General”、“Additional”、“Notes”3个选项卡，可以方便地创建欲连接的FTP站点信息（如图5所示）。

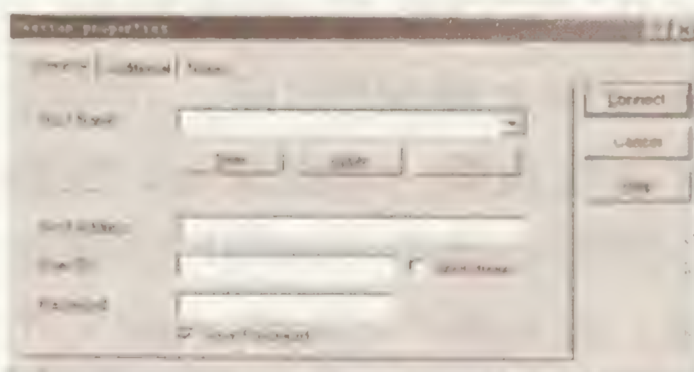


图 5

1.General （常规）选项

Host Name（主机名称）：输入想要连接的FTP服务器的名称，可以随意起个容易记忆、分辨的名字，它只是起标示的作用。如果有多个FTP服务器可用，则可以针对不同的FTP服务器进行设置。要添加FTP服务器，需要单击“New”按钮。删除FTP连接，可以在主机名称列表框内选择，然后单击“Delete”按钮。

Host Address（主机地址）：输入FTP服务器的主机地址，可以是域名形式或IP地址。如果使用的是虚拟主机服务，需要使用域名登录。

User ID，Password：分别输入给定的登录验证信息。如果使用的是匿名服务器，只需选择右边的单选框（Anonymity）就可以了，不用填。

2.Additional （附加）选项

Port：按照规定，一般FTP站点的端口号默认都是21。如果选中了右边的“Use Global Firewall setting”单选框，AceFTP将允许使用全局防火墙设置。

（下转63页）

“最美中文”——汉化网站群英会

重庆 傅饶

在中国使用中文软件是我们的首选，但目前许多流行的国外软件却依旧没有中文版面世。面对满屏的英文界面与菜单，使用很受影响，尤其让英文不好的朋友感到头痛，汉化网站便在这样的背景下应运而生。辛勤的汉化者们虽然闻道有先后，但却术业有专攻。他们推出的汉化补丁清除了英文软件应用的障碍，也拉近了我们与世界的距离。

你也曾求助过汉化补丁吗？毕竟“最美是中文”啊。

汉化新世纪

http://www.hanzify.org

汉化新世纪是目前国内最权威的汉化专业网站，由几位有志于软件中文化的自由汉化人共同创办于2000年2月。传播自由的汉化补丁与汉化技



术，拒绝任何垄断的行为是他们建站的宗旨。由于他们拥有一流的汉化技术与效率，吸引了更多汉化爱好者的加入。大家默契的配合促使今日汉化补丁的制作与网页的更新都非常快。

汉化新世纪对各类汉化补丁进行了收集、整理。当你进入网站严谨、活泼的页面，八大类，65个项目的补丁资源会令你目不暇接。绝大多数流行的英文原版软件与不同版本的汉化补丁都能在这里找到，并附有汉化补丁的星级评定与简短的应用说明。通过订阅汉化新世纪主办的《汉化半月刊》免费邮件，能够获得汉化补丁的最新列表和使用情况。网站已开通了上传帐号，方便汉化爱好者发布自己的作品。为了保证发布作品的品质，测试小组会对新发表的汉化作品进行严格测试。

汉化人的最根本目的就是使更多的人能够方便、有效地使用计算机，因此汉化教学专栏也是必不可少的。这个专栏分为“系列教学”、“汉化心得”、“教学参考”、“文心雕龙”4个子栏目，收集了各位汉化大师的原创教学与心得共数百篇文章。即使你对汉化一窍不通，也能从中学到不少知识。

“交流论坛”是汉化新世纪特设的一块供汉化爱好者讨论学习的园地，在这里天南地北的朋友都可以畅所欲言，交流心得体会。就连各位高手也会来这里提出问题，寻找答案。不论你是高手或菜鸟，都会受益非浅。

为了能有一定的资金来维护这个网站，汉化新世纪已经开始承接商业汉化，为未来开拓了道路。

虚幻时空

http://ldr3093.363.net

虚幻时空是负责汉化新世纪对外交流的吕达嵘建立的汉化专业网站。现在的网页已是第3次改版，看上去布局合理，色彩搭配和谐，共有11个专栏。



“电脑幽默”是这里最轻松的栏目，包括了站长四处收集的与电脑有关的搞笑幽默N个；体现了他乐观向上的工作态度。

“站长日记”一直是网站的一个亮点，随着网页的更新而更新，使我们了解到一个汉化人多面的生活。在“完全软件”栏目中收集了站长的个人汉化补丁近400个，涉及到日常应用的方方面面，据说加起来已达200Mb之多。站长将自己的作品划分为系统工具、网络相关、图形媒体、休闲娱乐、汉化相关5大类，以字母顺序进行查找。为了提高广大汉化爱好者的水平，站长还给自认为硬骨头的几个英文软件写了几篇汉化教程，都收录进了“达嵘专稿”栏目。

你看到网站上的“汉化论坛”了吗？其实那是站长开的一道后门，它与汉化新世纪的交流论坛相通，方便了站长也方便了大家。进入“请您留言”栏目，你可以将需要汉化的软件告诉站长，他会想尽办法为你“排忧解难”。

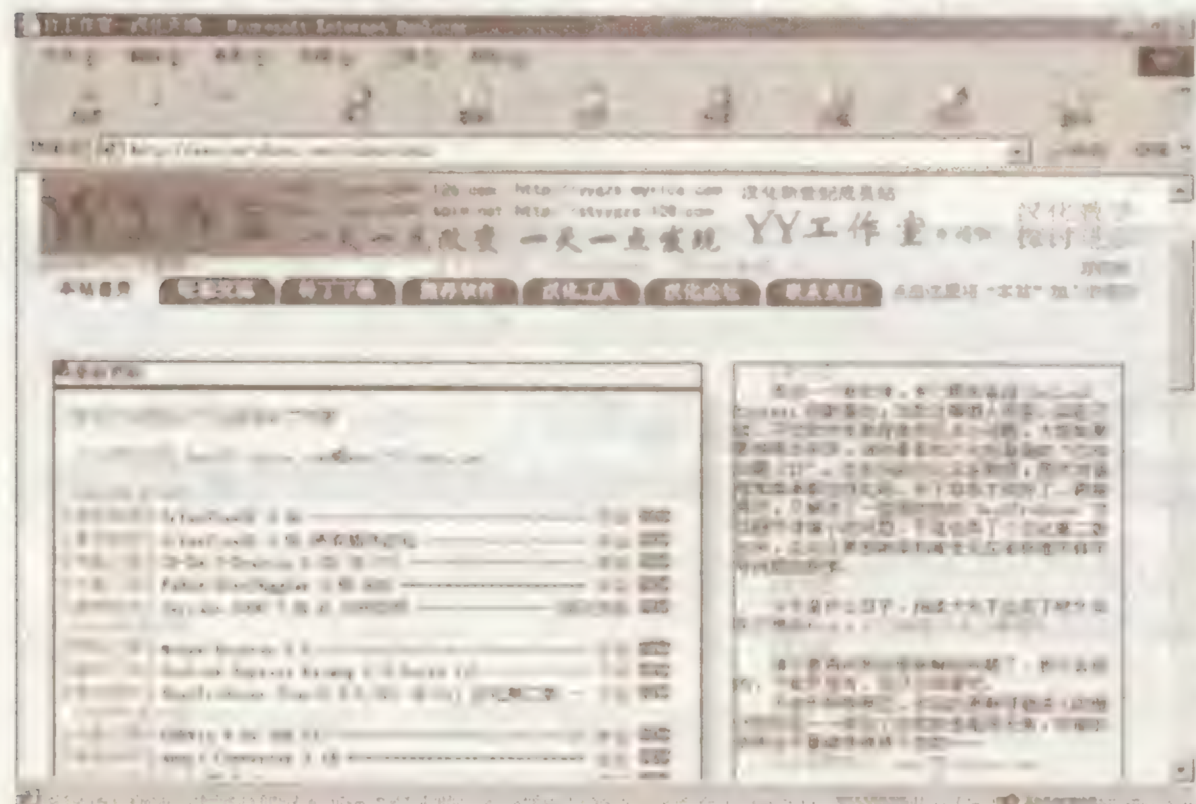
另外站长正致力于汉化补丁步入正轨，积极与原英文作者联系授权汉化，目前已经获得了3个软件的汉化授权。

YY工作室

http://www.yy-china.com

YY工作室是汉化新世纪的成员站，站长YY同时也负责世纪事务。网页设计得清新明快，“一天一点改变，一天一点发现”是网站的宗旨。站长会在第一时间发布汉化补丁的更新列表，并写入更新日志。

作为较早建立的汉化网站，该站不仅大而全，而且大而精。“补丁下载”栏目中大部分都是站长



YY的作品（有130多个），也收集了一些历年来的汉化精品；同一个英文软件不同版本的汉化补丁。看图软件IrfanView32、媒体制作工具RealProducer Plus的汉化补丁就是站长的成名之作。收集的汉化补丁分为20大类，每一类别都作了简要的介绍。在这里下载补丁，你会看到每个补丁独具代表性的图标和详细的使用说明；还可以选择离你最近的镜像站点。此外站长还推荐许多优秀国内外软件的下载，也许你便能从中找到需要的好东东。

“经验交流”是刚开辟的一个专栏。站长现身说法，把自己在汉化过程遇到的问题和获得的经验以通俗易懂的语言写成了“实战汉化”系列文章，对于汉化初学者非常有帮助。

大宇汉化屋

http://hadana.my.west163.com

这里介绍的大宇汉化屋，可不是大宇汽车、大宇彩显，而是一个拥有独特个性的个人汉化网



站。进入网站亮丽幽雅的页面，你会看到站长何知宇在“站长自述”中对自己作了很风趣的介绍。每次更新网页，站长都会发布详细的消息，让访问者一目了然。

本站收录的主要为英文游戏与英文媒体制作工具的原版软件和汉化补丁，皆是站长的原创作品。著名的拼图游戏B-jigsaw的汉化版就出自站长之手。对于每一个汉化作品站长都会写一篇非常详细的《软件介绍及汉化下载说明》专稿，方便访问者了解和使用软件。

“汉化学园”也是本站的一大特色，栏目力求从浅显之处入手，引导新人。心得篇收录的是站长的5篇精彩文章，而基础篇则有站长精心收集的12篇汉化基础教学文章。目前站长还在对栏目的内容进行补充。

大宇汉化屋“大宇论坛”的人气还算不错，各大高手时常出没于此。他们在这里讨论一些很专

业的问题，交流经验，相互帮助。

上面给出的网址链接的是大宇汉化屋的西部主力站，是目前速度最快的站点，更新也最快。常来光顾，必有惊喜。

滤镜汉化室

http://plugins.myrice.com

滤镜汉化室是由几位志同道合的滤镜爱好者共同合办的，以图像软件的滤镜插件为主题的纯兴趣型网站，建立于2000年6月28日，是“汉化新世纪”的成员站之一。他们立志将网站办成全国最大的滤镜基地或联盟。



首页上鲜艳的国旗把滤镜汉化室5个特效字映照得金光闪闪，最好地诠释了他们独特的风格。滤镜汉化室主要栏目有滤镜下载、滤镜汉化、滤镜学堂、滤镜效果。

“滤镜下载”提供各类图像软件的滤镜插件原版下载，目前已有15个专题，从3DSMAX到Quark XPress，琳琅满目，应有尽有。尤其以PhotoShop的滤镜插件最为丰富齐全。

滤镜的汉化工作主要由网站成员完成，在滤镜汉化栏目中收集的主要为PhotoShop的滤镜汉化补丁。分为需原版、不需原版、滤镜工厂系列3类，并提供原版下载，有的还附有使用教程和界面图。其他滤镜汉化补丁也根据成员的网名做了分类。

“滤镜学堂”是网站的一个好去处，那里有网站收集和编写的有关滤镜方面的使用教材。现已有《滤镜基础》、《分类进阶》、《特效宝典》、《Photoshop教程》等5个专题，数百篇文章的海量足以让你把滤镜使用得出神入化。

如果能在选择滤镜前预览到它生成的特效，是再好不过了。“滤镜效果”栏目就能让你先睹为快。在这个栏目中通过网站成员和热心网友数十篇图文并茂的文章，能让你欣赏到一些鲜为人知的滤镜特效。平日网友还可到“滤镜论坛”上发帖子，开展相关问题讨论。

另外网站还收录了海峡两岸各大汉化高手多年来所总结的汉化心得及秘笈。并提供汉化大师伟、乾所著《汉化宝典》的下载。

飞龙阁

http://www.longfei.net

飞龙阁是中国软件汉化同盟麾下的前哨站点，始建于1998年9月，至今访问量已突破186万次。叱咤风云的超级猫汉化小组就诞生在这里。

目前该站主要负责汉化补丁的收集工作，并仍致力于帮助电脑用户中文化各式软件。至今总共收集汉化补丁4933个，并与各大汉化网站同步更新。阁主龙飞与其成员也常亲自出马，选择一些具有挑战性的英文软件汉化。现有补丁分为了7大类，从“网络应用”到“休闲娱乐”分类详细，布局合理。提供全面搜索、快速搜索、辅助搜索3种方式相互切换，便于查找所需补丁。

作为前哨站，“经验交流”、“成员服务”都是不可或缺的栏目。飞龙阁还发展有志汉化者加入汉化同盟。前提是加入者必须有一技之长，遵守同盟的一切规章。如果符合以上条件，进入“加入同盟”页面提交申请表格并完成资格确认，你的成员身份便会立即生效。

在“汉化一族”专栏中阁主对汉化同盟和其他团体知名的汉化人分别作了详细的资料统计，并



为每一个发表过作品的汉化爱好者建立了专集，专集中能找到作者发布过的所有汉化补丁。它记录了汉化人与汉化网站从星星之火发展到可以燎原的奋斗历程。

数字化历险

QQ之经典回复骗局

北京 小x

小x第一次看到QQ上有个朋友的名字变成蓝色时，羡慕得不得了，以为他是一个高手，可以将自己的名字颜色变得与众不同，为此在QQ的各个功能栏里试了无数次更换色彩仍不得正果。

于是发信息过去：怎么把名字弄成蓝色的啊？

朋友回过来：有事，等会再说。

小x：好吧。

朋友：有事，等会再说。

小x：嗯？知道了。

朋友：有事，等会再说。

小x：你口吃啊？

朋友：有事，等会再说。

……

N久之后，俺终于弄懂了那是自动回复……

痛定思痛，奋起反攻。当下闭眼，设置回复，更换回复，见有中招者，窃笑不已……

长此以往，感觉QQ离开状态的自动回复确是网络世界中一道独特的风景线，从五花八门的自动回复中可以对作者的性格特点窥见一斑，或搞笑或整蛊或调侃或掉牙或晕头或惊人，实在是一种精彩的"离开文化"。

看得多了，不知不觉养成了收集精华回复的习惯，时日长久水满而溢。现在来和大家分享一下。

轻松幽默型：

——啊，这么快就想我啦？不急！马上回来。

——我吸烟去了，你先跟机器聊着吧~~

——有事找我请大叫!

——你现在连接到的是海狼的冰箱，放入食物后请断线，谢谢合作。

——我正在下五子棋。上次分心把裤子输光了，这次再输会被拍裸照！我可不想让人看见，等这盘下完了一定回你。

——九头鸟去吃饭了，因为有9个脑袋，所以时间可能长一点点儿……

吓，9个脑袋吃饭呢，等到他回来，估计你也长出9个脑袋了。

穷凶极恶型：

——看！看什么看！有什么好看的!

——你知不知道你很烦？！

——说不在，就不在！你相不相信我都不在!

——正在赶稿子，吵我，小心我割了你的舌头，哼哼……

哇哇，闪先，好吓人。

其实最打击人的不是凶巴巴的回复，有个朋友的自动回复就一个字：嗯。"嗯"就一个字，他却说上无数次，任你在这边又哭又闹又上吊，他自巍然不动：嗯。

最让人佩服得要紧的是早有准备的个中高手。

兵来将挡，水来土掩型：

——人工呼吸现在开始，你呼过来，我吐回去……

——想跟我聊天？我会的不多，就这一句了!

——嗨，我是angel的QQ，她忙，我也不理你。

——嘿嘿，想看我的自动回复？！没门!

——如果我不在，那么我会自动回复你。你知道怎么才算自动回复吗？比如，这句话你已经相同地看见了两次以上。呵呵，再试一下，保证你能够看到两次以上相同的话。

直接了当型：

——我在卫生间。

——占线!

——肠胃建设中……

这类人一般都是雷厉风行类的。下面的回复则是花招迭起，让人哭笑不得：

——我正在泡其他MM（GG）呢，忙完了再泡你!

——为什么？！为什么我在线，你就不在线，你在线，我就不在线呢？

——亲爱的，请等我一会，俺的孩子哭了……

——555，请你别在我离开你之前离开我。

——恍惚中，泪花肆虐在脸上，在哭吗？谁会在乎呢？天边飘来的云啊，她是否会停留……

很厉害吧。不过更厉害的要数唐僧型啦，粘

死人了。

——真的要跟我聊天？想好了？不后悔了？真的不后悔了？

——唉呀~你可真调皮！你看，我话还没说完你又来了。

——你知道什么是“销销销销”吗？“销销销”就是only you~

遇上这类再不闪人就会有无数只苍蝇钻进你耳朵“嗡嗡嗡嗡”的了。

不知所云型：

——啊嘛呢嘛呢哄！

——嘻嘻，嘿嘿，呵呵，哈哈……

——眼睫毛掉进牛奶里了，天空中什么也没有，我正在……

——&^%%$@@&**&^%$$#$#@%&，好，就这么说定了。

以上你能看明白吗？最可怕的是那种一惊一乍的回复：

——我在发呆，现在不在。你若更呆，就往下看。

——香蕉，你的大西瓜，再叫我咬你！咔咔咔咔咔咔…

还有不厌其烦者为你提供多项选择：

——嘀，这里是自动应答，MM请再发一次，我就与你联系；JJ请再发两次，我就与你联系；GG、DD就不要再发了，因为发了也不和你联系！

——如果是中午，我吃饭去了；如果是工作时间，我被老板叫去训话了；如果你就是老板，当我没说…… 还有让人上当N次的玩你没商量型：

——同志，您辛苦了，请继续！

——正在格式化你的硬盘，请稍候……

——刚才我收到的是乱码，请重发一次。

等可怜的发信者怀着满腔真诚重发信息时，没准QQ那边藏着的人正笑得死去活来呢。

说到被骗，下面是一个朋友A君经典的伤心历程。

A君中午给一个心仪已久的同事MM发信息：在么？

MM：一起去吃饭吧。

A（狂喜）：好！

MM：一起去吃饭吧。

A（心跳）：走吧！

MM：一起去吃饭吧。

GG（期盼）：我说好啊，在等你呢。

MM：一起去吃饭吧。

……

还吃什么饭，人家一早已经离开了。一个自动回复就让A君白忙活兼兴致冲冲一场。

整理出上面这么多的回复，可知在下所受之苦既深且重。不过，此后凭着这满卷回复经纶，自可纵横QQ之间而无惧回复之欺骗。

（上接58页）

Server Type：针对不同的FTP服务器协议类型进行设置，目前以WinNT、UNIX、FTP PC/TCP、OS/9、VMS UCX居多，可以选择“Auto-Detect”项，让系统自动进行探测。

此窗口有两个很重要并且必须设置的项目，即本地默认目录和远程服务器目录。“Host Folder”框用于输入FTP服务器的起始根目录，如果是根目录（/）的话可以不填。随后在下面的“Local Folder”框内，键入本地硬盘目录或者单击右边的浏览按钮选定。

3.Notes（注释）：标示内容，可以不填写。

参数设置完毕后，需要即刻建立连接时择连接列表中的站点名称，直接按“connect”按钮。否则请按“Cancel”取消连接。

文件上传和下载操作

上传和下载的方法可以通过鼠标的点击，或者通过鼠标在不同窗口中拖放来完成，操作非常方便。成功登录以后，系统会自动切换进FTP服务器的目标文件夹（如图6所示）。

上传文件：使用本地文件查看窗口上的功能按钮，选择想上传的文件夹。然后将本地目录的显示文件直接从本地窗口拖拽到右边的服务器窗口，或者单击窗口中间的上传按钮，这样就可以将本地文件上传到服务器了。



图 6

下载文件：如果在FTP服务器上创建了多级目录，可以通过服务器查看窗口上的功能按钮来选择要下载的文件夹。然后将要下载的文件直接从服务器窗口拖放到本地查看窗口，或者单击窗口中间的“下载”按钮，即可将站点上的文件下载到本地硬盘中。

该软件目前是一个共享软件，可以在http://www.visic.com 下载。

应用心得

超级解霸多功能探讨

江苏　郜亚军

现在电脑上的播放软件很多，《超级解霸》算是比较有名的，很多用户只知道它是用来播放影碟的。其实，如果你只用超级解霸来放放VCD碟片、听听音乐的话，那就有些太屈才了。《超级解霸》发展到现在已经不仅仅是一个软解压软件，而变成了一个实际意义上的多媒体文件管理软件包了。利用它我们还可以做许多有用的事情。在此，笔者要对《超级解霸》的新功能作个探讨，让大家对它有个重新的认识。

1. 唾手可得新驱动

随着多媒体信息量的增大，其新的压缩标准也在不断推出。如在超级解霸2001中就引入了一个MPEG4电影文件，使用MPEG4压缩格式可以使得电影文件变得很小，尽管它的扩展名是AVI，但是比MPG文件还小。一般一张VCD片650M压缩下来仅为200M左右。但可惜的是，如果我们的Windows中不安装MPEG4的驱动程序，那将无法播放MPEG4电影。上网去找也太麻烦。其实，大家可能没有注意过，在超级解霸2001安装光盘的MPEG4文件夹下有一个名为INSTMPG4.EXE的文件，笔者试着双击后发现它就是Windows支持MPEG4压缩文件的驱动程序（如图1），安装完成

图 1

后，所有Windows程序都能够支持MPEG4电影了。以后要制作教学软件时，就可以使用超级解霸的MPEG4制作工具将动画再减减肥了。

2. 无线照听CD

众所周知，在Windows中播放CD时，如果在光驱与声卡之间不接上一根扁平音频线（一般称为CD线）将无法让CD发声，由此而造成许多人的电脑上“无法播放”CD。不过，有时候问题也不是绝对的，利用超级解霸我们就可以让CD在不接这根线的情况下也能发出声音来。只要将CD光盘放入驱动器中，再右击超级解霸中的“自动伺服器”中的“播放当前光盘”项，就会启动“豪杰超级解霸2001”的“超级音频解霸”程序。该程序会自动检测出CD盘，并会自动播放。此时你会发现，即使没有连上CD音频线，音箱中也会传出悦耳的CD声音。如果此时不出声，那请手动单击超级音频解霸中“控制”菜单下的“控制设置”命令，然后确认选中“DirectCDROM技术”下的“允许DirectCDROM直接读取CD”选项（如图2）。不

图 2

过，除非别人更改过，否则默认情况下此选项是被选中的。

3. 机芯忙里也偷闲

现在许多电脑都支持超频，而且榨干机器的最后一滴油也是我们DIYers们的一贯风格，但接踵而来的将是一系列的副作用，如频繁死机，程序运行不稳定等（免费的午餐不好吃）。其实，导致这些故障发生的原因99%在于没有很好地给机器降温，使CPU总工作在最热的状态！由此出现了许多CPU节能降温软件，如Water Fall、CPU Idle等，其实在超级解霸2001里也已经内置了这个功能。具体方法是，右击任务栏上的系统伺服器图标，在弹出如图3所示的菜单中选中“空闲时让CPU节能”选项（如图3）。这样每当CPU空闲的时候，该程序就会向CPU发出节能的指令（只有几个字节），CPU就可以工作在最轻松的状态了，当然也不会频频死机了！

图 3

4. 屏保程序由我定

在Windows中，我们对屏幕保护程序并不陌生，当我们在一定时间里没有任何操作时，电脑就会自动启动屏幕保护程序以达到保护屏幕的目的，这的确是一件好事。但是，有时候它也会给我们带来一些不便。如当我们正在播放一段影片或动画文件或正在进行多媒体程序的演示时，一个屏幕保护程序一来，如果我们给它加了密的吧，那讨厌的“请输入密码”的对话框再跳出来那就更……当使用超级解霸播放影碟片或动画文件时，即使你在Windows的控制面板中设置了屏幕保护程序，这时候无论你过多长时间没有操作都不会启动屏幕保护程序，暂时使之失效，满足了我们的需要。

5. 光盘出入更方便

在使用某些软件时，发现一旦该软件运行所需要的光盘不在光驱中，则程序会自动弹出光驱，并提示插入光盘！在超级解霸中也有这一项功能。具体的方法是：右击任务栏上的系统伺服器图标，在弹出如图4所示的菜单中选择“弹开所有CD-ROM”命令，就可以将本机上的所有CD-ROM（不包括刻录光驱CD-RW等设备）的光驱盒盖打开，供您进盘。如果你要关闭盒盖，只要再次选择

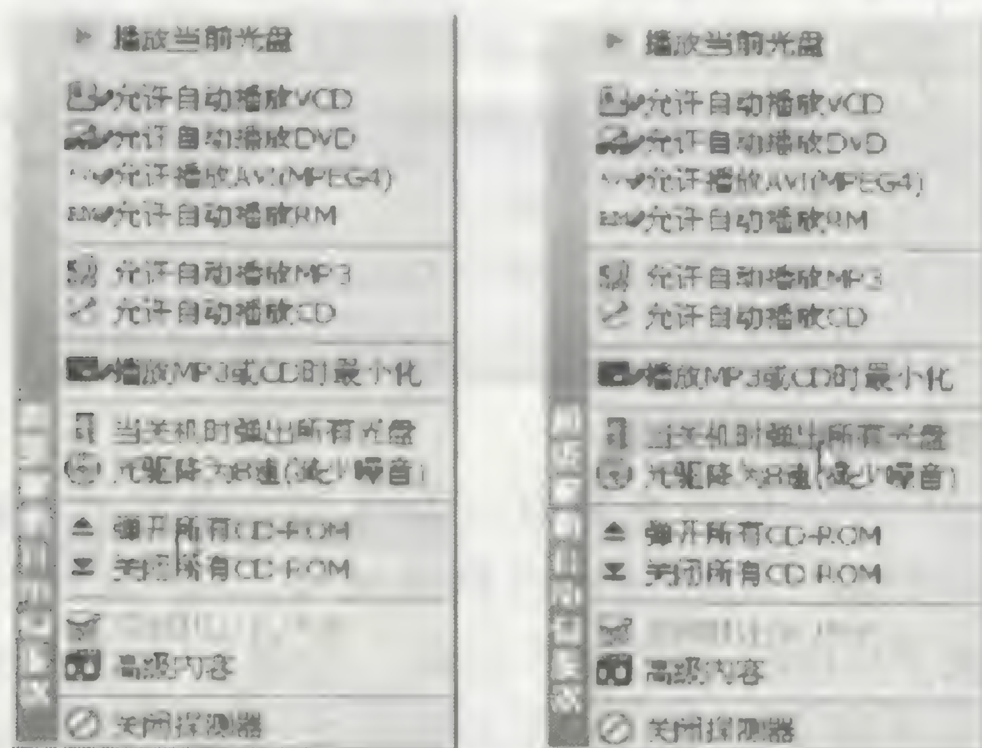


图 4　　图 5

“关闭所有CD-ROM”菜单即可。另外，该系统伺服器还有一个选项“关机时弹出所有光盘”（如图5）。当我们选中它时，每次关机时系统都会自动将所有CD-ROM的光驱盒盖弹出，供你将光盘取出，免去了一时忘记拿盘，再次打开机器电源之苦。

6. 受损VCD也能播

常常有一些VCD碟片，在VCD机上能播放，但在电脑上却不能。面对着屏幕上的那些“×××没准备好”或“×××没有找到”之类的提示，让人很是气愤。不过，这种碟片在电脑上不能播放的原因是它的头几个扇区受损，电脑无法读出类似于文件分配表和目录表的信息，从而最终导致无法读取盘上的任何信息。其实，用超级解霸就可以帮助你解决这个难题，而且实现也容易得很：找一张正常的碟片作引导片，先播放几分钟，再停止。然后按光驱上的弹射按钮使盘片弹出，换上缺陷盘，逐次小步倒退，至合适位置再开始播放。试试看，一定会有惊喜！

7. 网络电影大家看

如果我们的手头上刚拿到一张大片的光盘，而大家都要争着看怎么办，借还是不借？不急，有了超级解霸，通过它的网络广播功能就可以让“网上邻居”都能同时一睹您影片的风采！具体设置如下：选择“控制”菜单下的“控制设置”命令，在弹出的设置窗口中选中“允许DVB功能”，并点击“配置DVB广播”钮，选中“进行网络DVB广播”项（如图6）即可进行网络广播。其余的同事

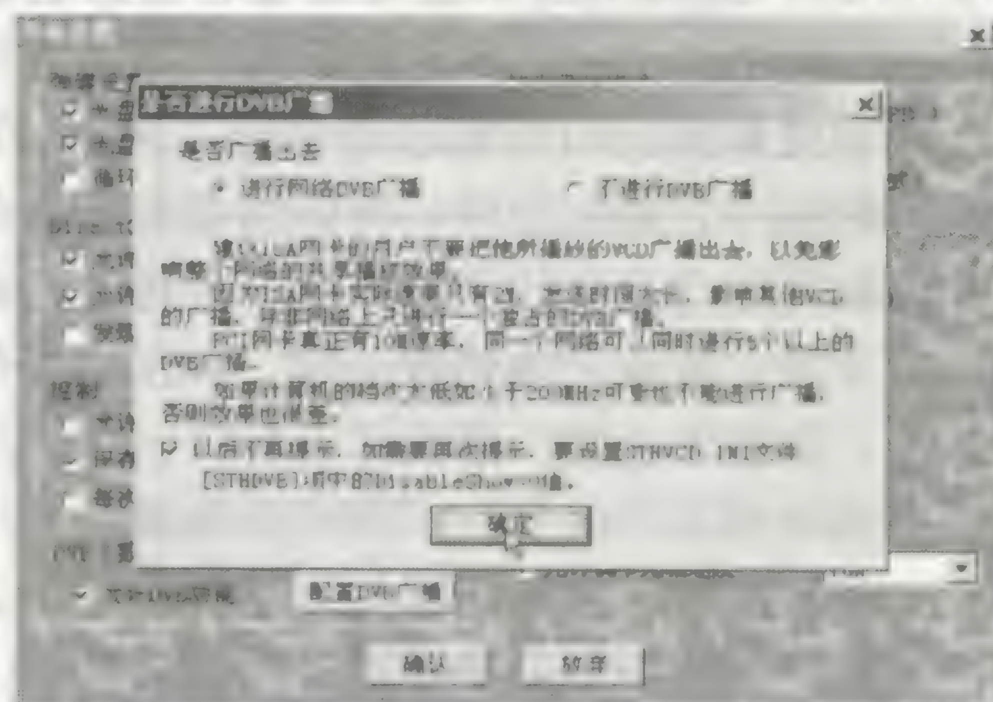


图 6

们只要也在机器上安装超级解霸2001，启动后选择“文件”菜单下的“接收DVB广播”命令后（如图7）即可观看你播放的网络电影了。

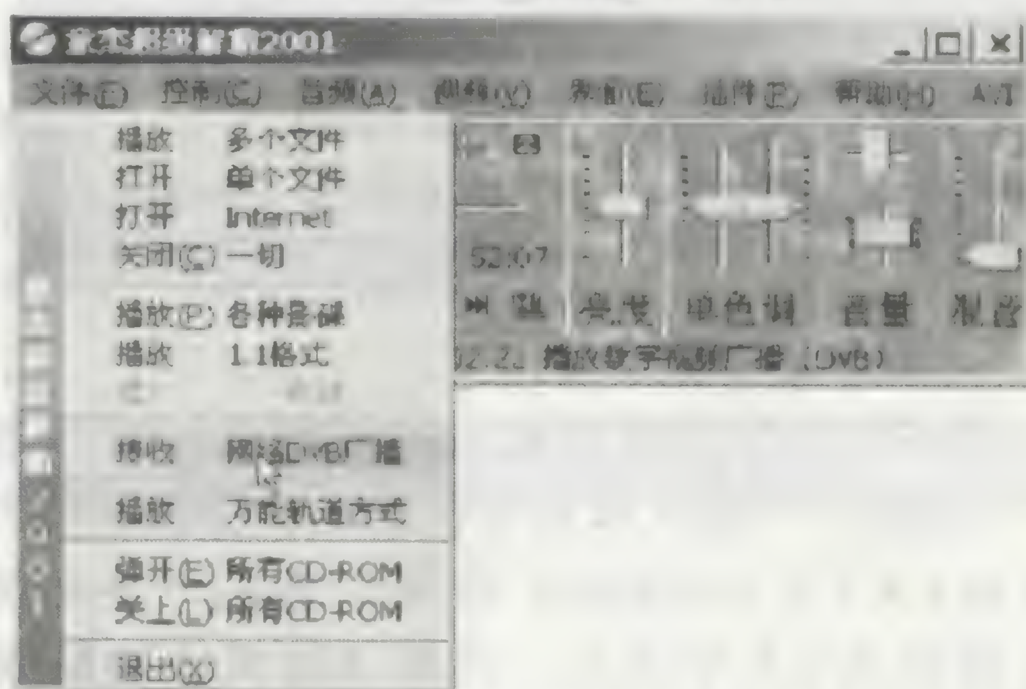


图 7

8. 播放黑白电影

现在的电影99%都是彩色的，看惯了彩色电影，是不是想体会一下黑白电影的感觉？其实，我们完全可以使用超级解霸的单色开关将电影强制变成黑白色（按下Ctrl+C 快捷键或者选择“视频”

菜单下“单色开关”命令），如图8。是不是有点古老电影的味道？同时，还能够保护视力呢。

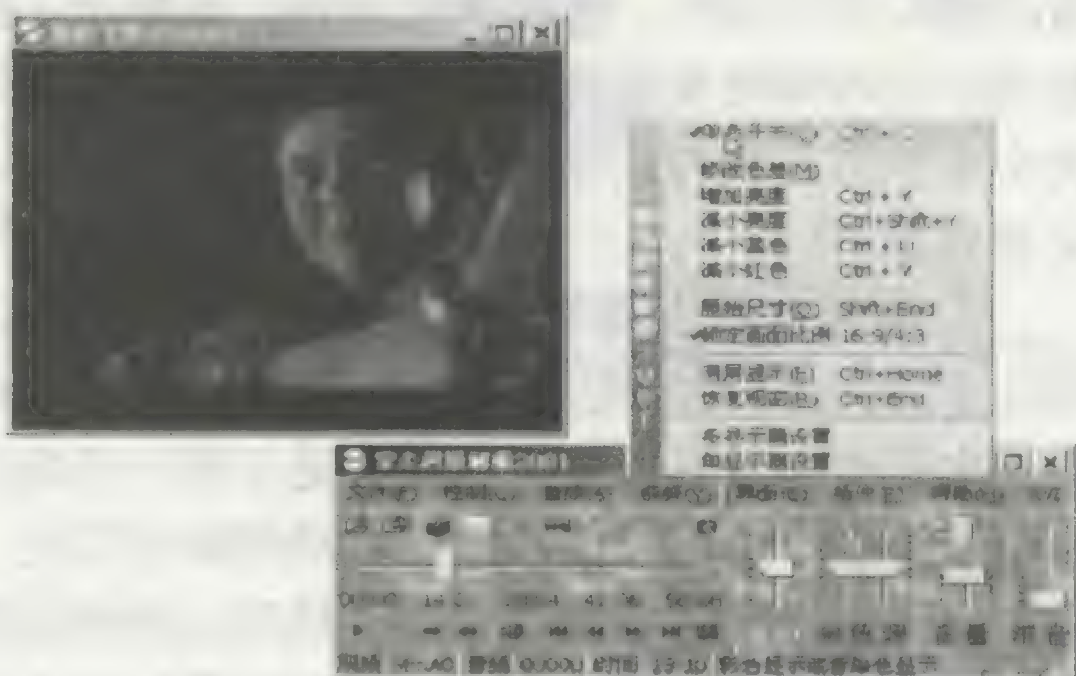


图 8

9. 下载网站利器

是否为中国的网络带宽着急过，看着自己的“猫”那么卖力地工作，却只能换回一点点儿“回报”，在超级解霸2001中有了个叫做“快速HTTP下载器”的程序，通过它我们可以将指定网站的内容下载到本地硬盘供离线阅读，而且它还支持多个网站同时下载，就像网络蚂蚁一样，榨干机器的最后一滴油。具体方法是：单击“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸2001”→“常用工具集”→“快速HTTP下载器”；选择“增加工程”，、输入网址，设置输出文件夹，开始下载即可（如图9）。

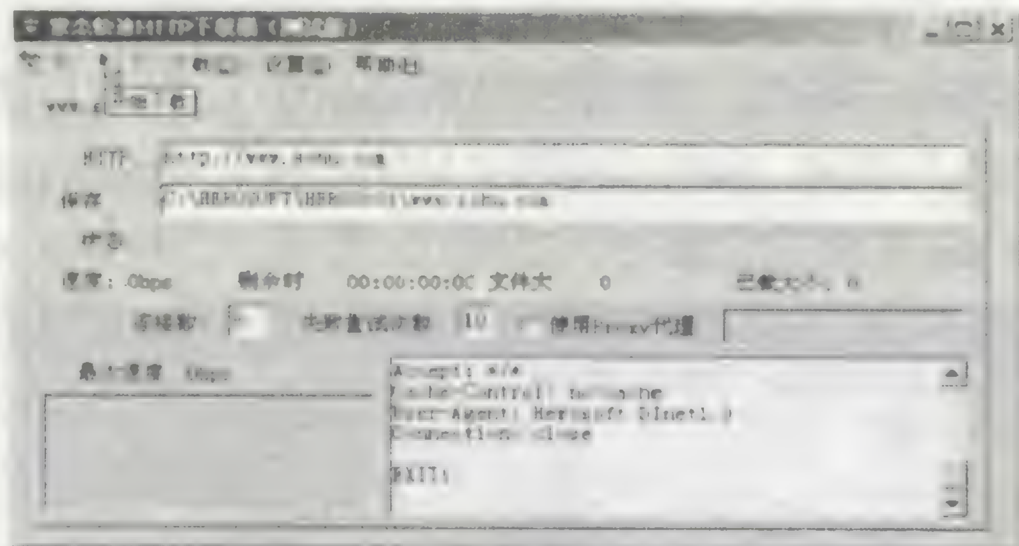


图 9

10. 兼职语音校对员

是不是经常用电脑打稿件而却没有时间去校对？不要紧。可能大家没有在意过，超级解霸2001还支持TXT文件的朗读！这样，我们只要将自己的文章存为TXT格式，并用《超级音频解霸程序》打开这个TXT文件（如图10），然后就可以坐在那时仔细听了。发现错误，就改一下，这样比在电脑屏幕上看要轻松多了。这样，超级解霸是不是又成了一个兼职语音校对员了？

11. 天涯若比邻

说起视频电话，很多人马上就会联想起微软的Netmeeting、Internet Phone等专业的网络视频

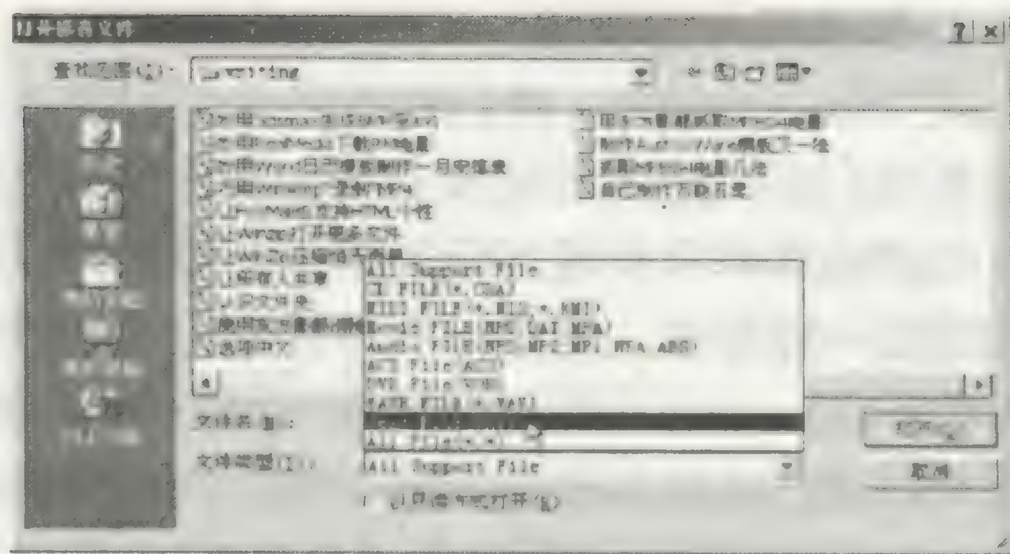


图 10

电话软件。但是使用过这类软件的朋友一定对它们的流畅度、画质不敢恭维。《超级解霸》提供了直接拨叫对方和局域网视频的广播两种方式的视频电话。具体方法是：单击“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸2001”→“视频电话”→“视频电话（试用版）”就启动了视频电话（如图11）。相

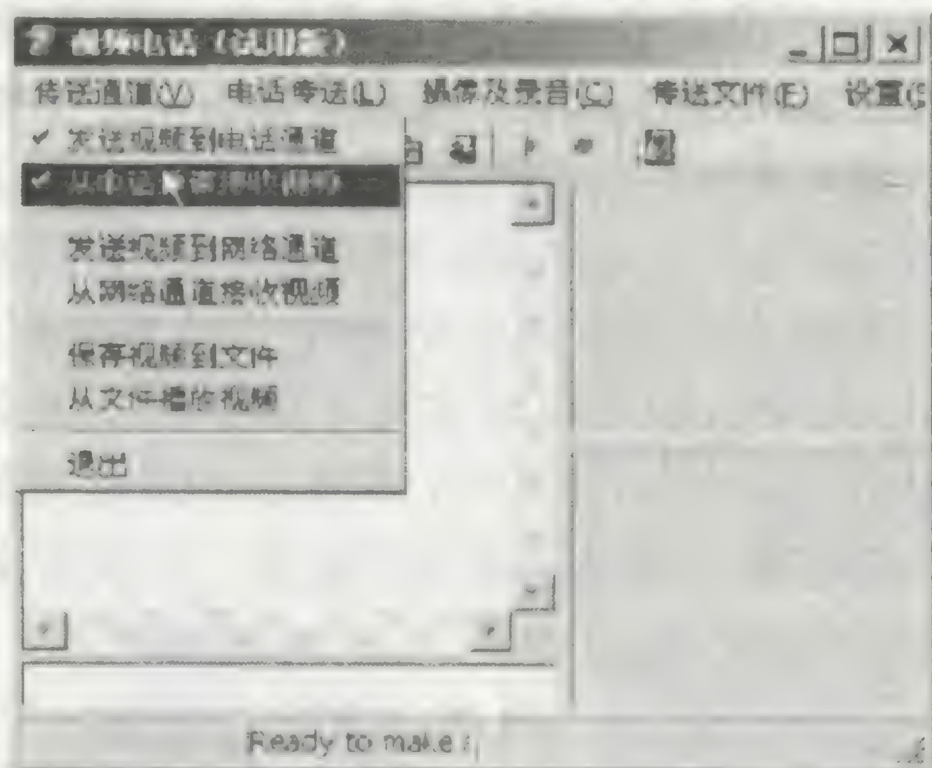


图 11

信，世界领先的网络可视电话功能，使影像高速传输，一定能给你亲身体验天涯咫尺的感觉！

12. 直观CD抓轨

CD音乐具有音质好、易保存、兼容性好的特点，我们除了可以通过电脑播放外，还可以在一般家庭的VCD机上欣赏，因此，它是广大音乐爱好者的必备精品。同时，CD音乐也为我们的多媒体程序制作提供了大量的好的素材。不过在一些多媒体制作软件中，CD音乐是不能够直接使用的，必须通过特定的程序将它存为WAV声音才行，由此产生了大量抓取CD音轨的软件，如WinDAC、CDCopy、MusicMatchJukebox、AudioGrabber、Audio Catalys……其实超级解霸2001中就可以直接实现此功能，具体的方法是：选择“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸2001”→“实用工具集”→“音频工具”→“MP3数字CD抓轨”即可打开此程序，操作比较简单，在这里我们可以自由地选择任一轨道，可以播放试听，也可以直接压缩为MP3音乐（点下“直接压缩成MP3”选项钮），同时可以提供多种音质的选择，非常方

便（如图12）。

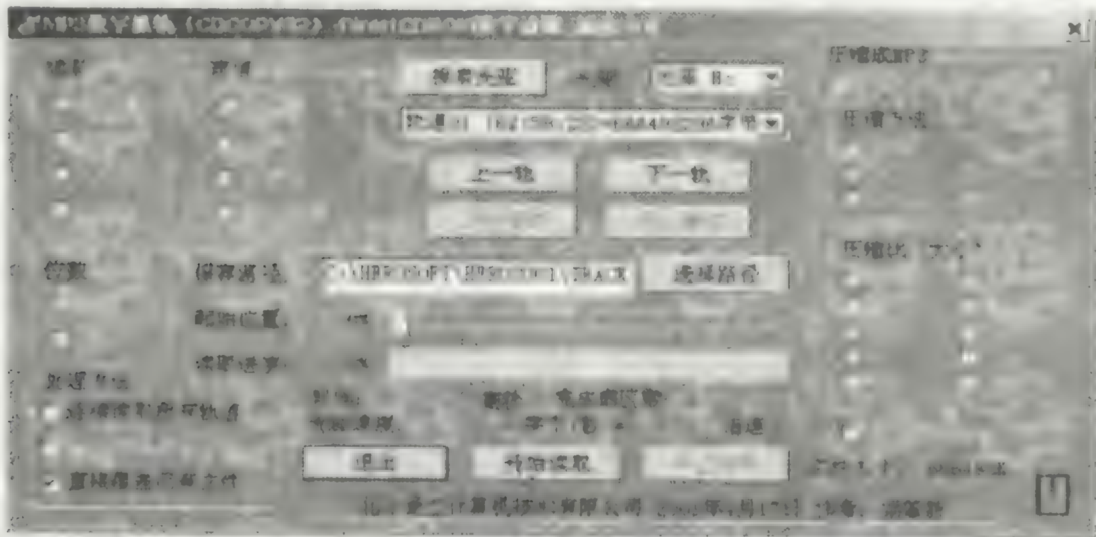


图 12

13. “修正”MPG文件

很多人将采集或拷贝的外部MPG文件烧录成VCD光盘，会发现它们只能在电脑上播放，而在普通的影碟机上根本无法观看！究其原因，是这些MPG文件是不符合VCD 2.0白皮书标准的MPG文件！那么怎样才能够制作成一张普通VCD机上也能够播放的VCD碟片呢？试试单击“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸2001”→“实用工具集”→“常用工具”→“MPEG文件合并”，启动“MPEG文件合并”程序，这个程序原来是用来合并几个MPEG文件为标准VCD格式的MPG文件的，当然我们可以只选择一个文件，这样就可以将这个文件转化为符合VCD标准的MPG文件了！如图13，相信通过此法转化之后的MPG文件，刻录

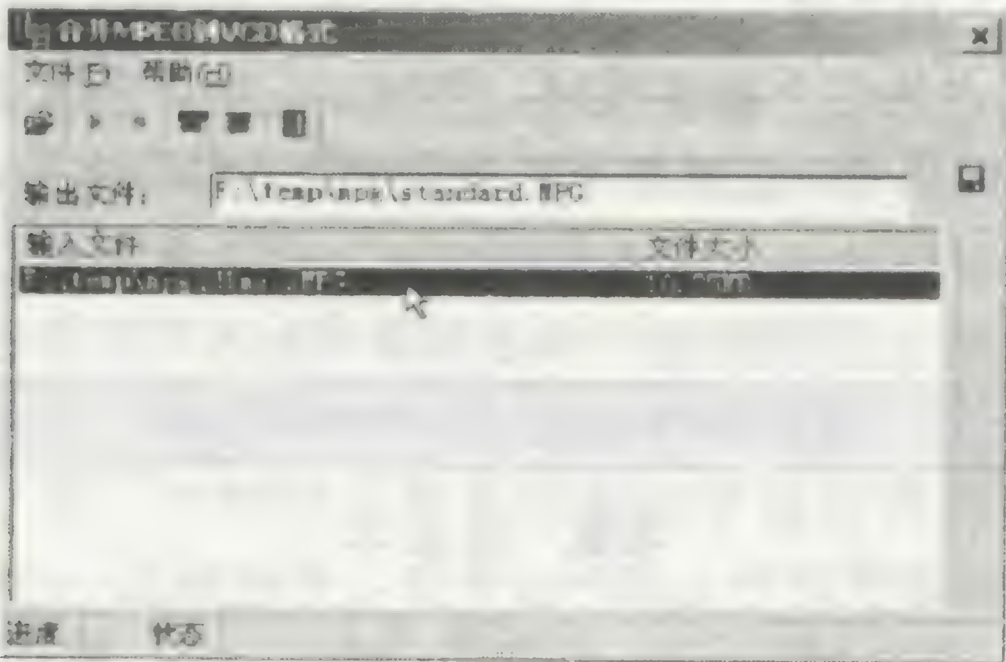


图 13

到CD上后在家用的VCD机上播放一定没问题！

14. 播放列表管理

可能有时候我们在使用解霸播放一些声音后，想将当前“状态”保存下来，以便下次继续打开欣赏。在其它的播放软件中支持列表管理，由于超级解霸做得比较隐蔽，所以大家都忽略了。请打开超级音频解霸，然后按下Ctrl+Del试试。怎么样，这个界面熟悉吗（如图14）？接下来就不用我说了，相信那几个都玩了不知多少遍的按钮的功能都知道吧！而且，超级解霸对MP3的搜索能力很好，通过列表管理，还可以把光盘中的所有MP3文件连同文件夹信息保存下来。

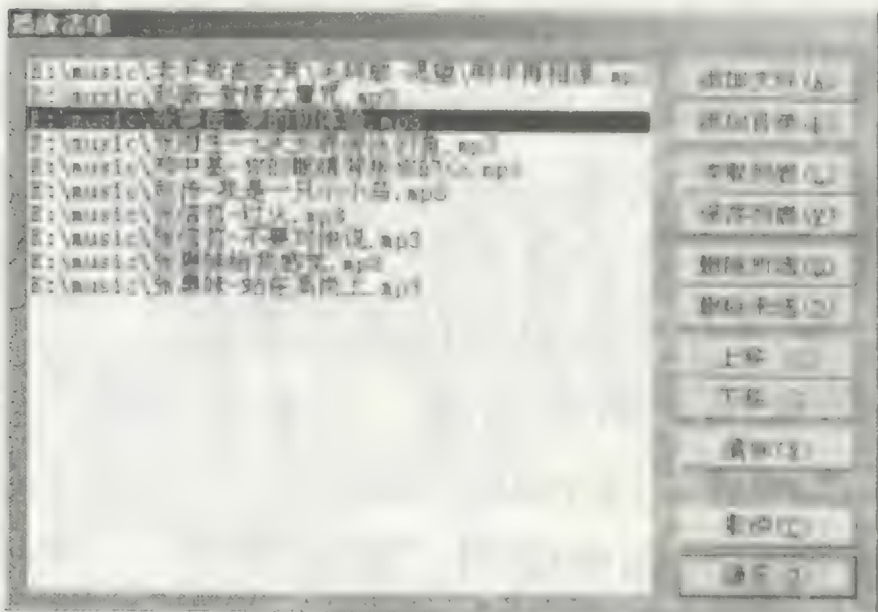


图 14

15. 录制任我抓

有时候，在看影片时发现了一幅漂亮的图片，如果你想靠按下PrintScreen键来抓取，那肯定是行不通的，因为VCD在Windows下播放时是不受控于它的剪贴板的，因此这时候必须通过一些特殊的截图软件才能够实现。有了超级解霸后，这个问题就变得简单多了，只要您看中了影片中的哪幅图片，点下暂停钮后，再点下“截取一幅图像钮”，就可以将这幅图片存为BMP文件了。当然了，如果您发现有哪一段影像特别适合您的口味，您也可以先点击工具栏中按钮的，使之变为双向箭头，并用选择“开始点”和“结束点”工具，选取出其中的一部分，最后点下“连续摄像”钮就可以将这一段资料保存为MPG文件供你使用了（如图15）。最后，要告诉大家，使用超级解霸不仅可以

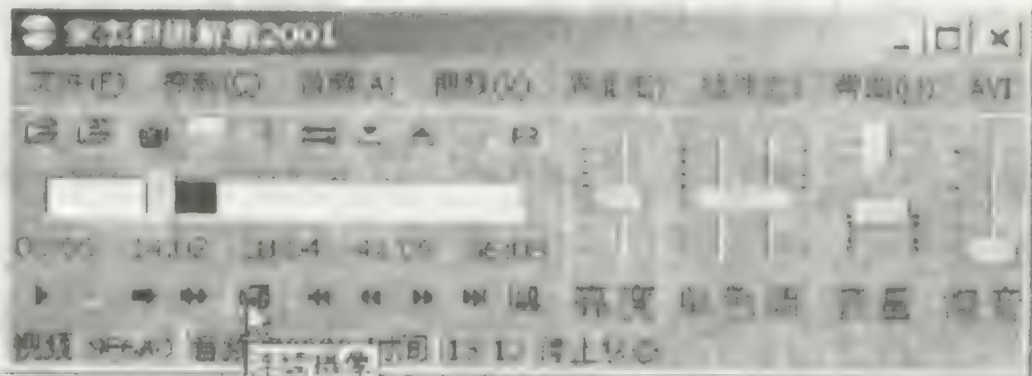


图 15

抓取VCD上的图片，还能抓取最新的RealMedia和MPEG4格式文件中的图片呢（这个功能可是很多播放软件中都没有的哟）！

如何优化Flash电影

江苏　马得

Flash作为Macromedia公司出品的网页制作与动画创作的专业软件，操作简便，功能强大，现已成为交互式矢量图形和Web动画事实上的标准。

但是，如果制作的Flash电影文件较大，动辄几百k的话，常常会让网上浏览者在不断等待中失去耐心。对Flash电影进行优化就显得很有必要

了，但前提是我们不能有损电影的播放质量。

1. 多使用符号（Symbol）。如果电影中的元素有使用一次以上者，则应考虑将其转换为符号。重复使用符号并不会使电影文件明显增大，因为电影文件只需储存一次符号的图形数据。

2. 尽量使用渐变动画。只要有可能，应尽量以“移动渐变”（Create Motion Tween）的方式产生动画效果，而少使用“逐帧渐变”（Frame-By-Frame）的方式产生动画。关键帧使用得越多，电影文件就会越大。

3. 多采用实线，少用虚线。限制特殊线条类型如短划线、虚线、波浪线等的数量。由于实线的线条构图最简单，因此使用实线将使文件更小。

4. 多用矢量图形，少用位图图像。矢量图可以任意缩放而不影响Flash的画质，位图图像一般只作为静态元素或背景图。Flash并不擅长处理位图图像的动作，应尽量避免位图图像元素的动画。

5. 多用构图简单的矢量图形。矢量图形越复杂，CPU运算起来就越费力。可使用菜单命令Modify（修改）/Curves（曲线）/Optimize（优化），将矢量图形中不必要的线条删除，从而减小文件。

6. 导入的位图图像文件尽可能小一点，并以JPEG方式压缩。

7. 音效文件最好以MP3方式压缩。MP3是使声音最小化的格式，应尽量使用。

8. 限制字体和字体样式的数量。尽量不要使用太多不同的字体，使用的字体越多，电影文件就越大。尽可能使用Flash内定的字体。

9. 不要包含所有字体外形。如果包含文本域，则应考虑在Text Field Properties（文本域属性）对话框中选中Include Only Specified Font Outlines（只包括指定字体外形），而不要选择Include All Font Outlines （包括所有字体外形）。

10. 尽量不要将字体打散（菜单命令为Modify/Break Apart）。字体打散后就变成图形了，这样会使文件增大。

11. 尽量少使用过渡填充颜色。使用过渡填充颜色填充一个区域比使用纯色填充区域要多占50字节左右。

12. 尽量缩小动作区域。限制每个关键帧中发生变化的区域，一般应使动作发生在尽可能小的区域内。

13. 尽量避免在同一时间内安排多个对象同时产生动作，有动作的对象也不要与其它静态对象安排在同一图层里。应该将有动作的对象安排在各自专属的图层内，以便加速Flash动画的处理过程。

14. 用Load Movie命令减轻电影开始下载时的负担。若有必要，可以考虑将电影划分成多个子电影，然后再通过主电影里的Load Movie、Unload Movie命令随时调用、卸载子电影。

15. 使用预先下载画面。如果有必要，可在电影一开始时加入预先下载画面（Preloader），以便后续电影画面能够平滑播放。较大的音效文件尤其需要预先下载。

16. 电影的长宽尺寸越小越好。尺寸越小，电影文件就越小。可通过菜单命令Modify(修改)/Movie(电影)，调节电影的长宽尺寸。

17. 先制作小尺寸电影，然后再进行放大。为减小文件，可以考虑在Flash里将电影的尺寸设置小一些，然后导出迷你SWF电影。接着将菜单File（文件）/Publish Settings…（发布设置…）中HTML选项卡里的电影尺寸设置大一些，这样，在网页里就会呈现出尺寸较大的电影，而画质丝毫无损、依然优美。

在进行上述修改时，不要忘记随时测试电影的播放质量、下载情况和查看电影文件的大小。

谨防Outlook Express泄密

北京　周芙蓉

Windows的很多功能让人觉得很方便，但不知大家注意过没有，有些方便的背后却隐藏着安全漏洞。例如我上网收发信件都是用OE的，因为用OE收发信件，既便于邮件的管理又可大大节约上网费用。但在一次查看邮件编码时却发现了一个严重的问题，并找到了问题产生的原因及解决办法。

如果您用OE给自己发一封信，接收后在收件箱内选中该邮件，单击右键在快捷菜单中选择“属性”，在弹出的“属性”窗口中选择“详细资料”选项卡，你会发现一行“Received: from *******”，注意文中的星号位置，你会发现它可能是你的操作系统注册用户名(其实是你的计算机

名，因为有的系统版本安装不要求用户输入计算机名，直接将注册用户名作为计算机名)或你的计算机名(有的系统版本自动生成一个无规律的字母和数字的组合作为计算机名或要求用户填写)，可能是一个固定的字符串“LocalHost”，甚至有可能是你的上网帐号名。对于第一种情况，暴露给别人可能没有多大危害，第二种情况不会造成危害，而如果是第三种情况，问题可能就大了，一些居心不良的人可能会利用它破解你的上网密码，然后用它上网让你掏腰包，也可能对你的ISP信箱狂轰乱炸，而ISP信箱一般是对超过某一容量的E-mail收费，小心你的腰包啊!

经过多次安装系统的过程，我简单总结出了该问题的产生规律，可能还不完全，特写出来，希望能抛砖引玉。

产生上述问题的过程是这样的:

第一种情况：你在安装完系统后，完全自己手动建立了网络连接，并且在注册用户时是用字母和数字作为用户名，并且操作系统没有提示输入计算机名，此时系统默认注册用户名就是计算机名，或出现提示时你用了默认或和注册用户名相同，此后用OE发信的话，OE将读取注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\ComputerName\ComputerName下的ComputerName“计算机名”作为邮件的来源。

第二种情况：这种情况的产生往往是你在填写注册用户名或计算机名时，使用的是汉字，OE自动将“LocalHost”作为邮件来源。

第三种情况：你在安装完系统后使用的是Internet连接向导，向导会问你上网帐号和密码，并将上网帐号保存到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP的字符串值HostName下。此时用OE发信，读取的注册表信息将是“HostName”的数值，即你的上网帐号来作为邮件来源。也就是说，OE读取注册表信息时“HostName”比“ComputerName”的数值要有优先权。并且只要你使用OE,邮件来源中的这个字符串不会随着你变换信箱而更改。

我还作了一些测试，如果将“HostName”的数值改为汉字，则邮件来源也为“LocalHost”。如果将第二种情况的计算机名填写了中英文混合，或“HostName”改为中英文混合则OE自动屏蔽掉汉字，只采用其中的ASCII字符作为邮件来源。

如何避免上述情况发生呢？通过以上叙述，我想大家一定会想到了一个根本的解决办法，就是无论你是采用的上述三种方法中的哪一种安装的系统都可以用下述过程来解决:

1. 运行Regedit。

2. 找到主键“HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP”，将“HostName”的数值改为你可以公开的某一字符串。如果没有“HostName”字符串值，新建一字符串值并命名为“HostName”，并作相应修改（不出现该字符串值，说明你没有用连接向导）。

3. 退出Regedit。

再给自己发一封信，你会看到，现在的“Received: from *******”，中的星号已经变得和前面叙述的那样了。

这样设置既可以保留你的计算机名，又更改了邮件中的来源设置。当然，为了保持你的秘密，你可以在用不同的信箱发信前修改上述字符串值，发一封改一次都可以。如果你觉得这样做很麻烦，还可以采用以下办法：新建一文本文件，将文件名改为以REG做扩展名的文件；用记事本打开该文件，在文中输入以下内容:

REGEDIT4

[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP]

“HostName”=“12345678”(此处一定要回车换行，否则不起作用)

其中12345678为希望你让对方得到的字符串。

在你用OE发信前，双击该文件将其合并到注册表即可，如果你希望对于不同的信箱有不同的来源显示，多建几个这样的文件或在合并到注册表前用记事本修改其中的内容即可。

当然，如果你使用了Internet连接，你也可以通过删除注册表中的“HostName”字符串值，让OE使用计算机作为邮件来源，或在使用连接向导时填写一个假的帐号，在上网时在拨号连接中改正以避免上网帐号的泄露。总之，方法是多种多样的，而且我总结的产生情况可能由于使用的版本较少，还不很全面，希望和大家共同探讨。



客座专家　龚胜　苏旅

读者　兵兵问：最近我换了一台电脑，PⅢ 667MHz、主板芯片组是VIA的694，集成了一块AC97的声卡。问题就出在这块声卡上，我一直未能安装成功声卡驱动程序，到厂商的网站下载了配套的驱动程序。如此反复地安装了几次，问题还是没有解决。不知原因何在？

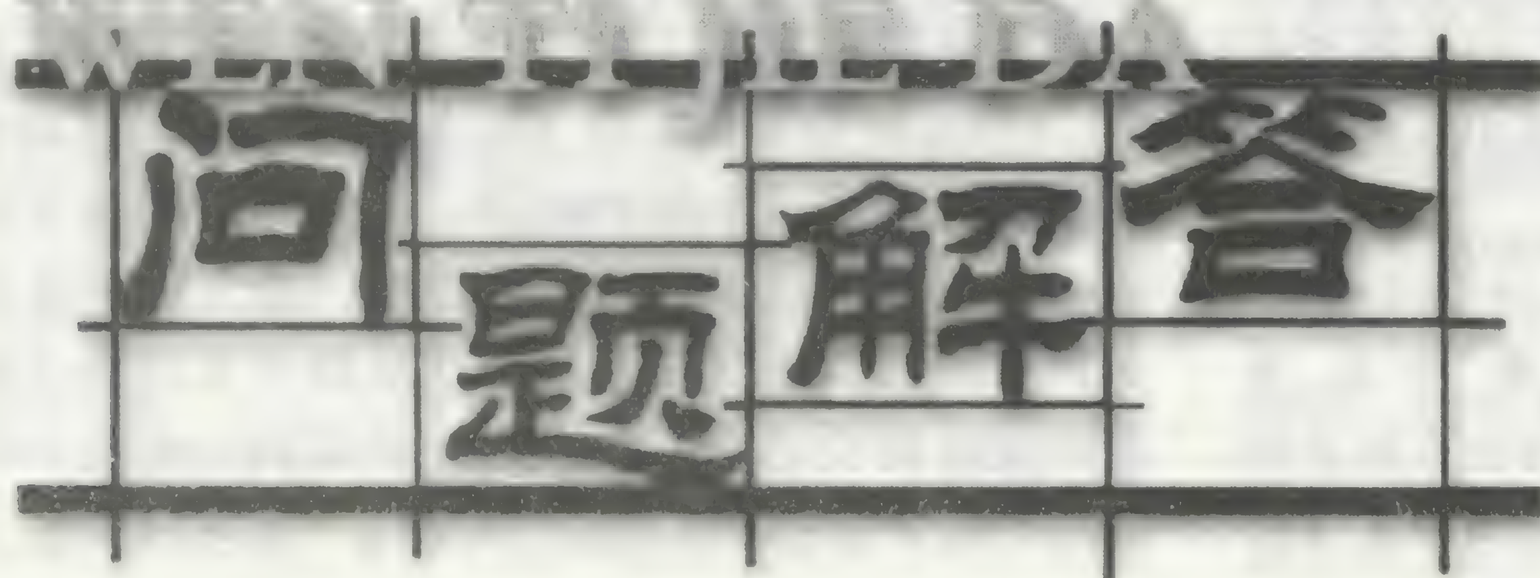
答：我估计是主板BIOS设置的问题。请进入BIOS看看，主板AC97声卡是否被设为了“Disabled”。将它改为“Enabled”，保存设置退出。应可正常安装。目前部分主板的整合程度越来越高，显卡、声卡、调制解调器、网卡等设备都集成到了主板上。在出现设备驱动程序无法安装的情况下我们就要特别注意检查主板BIOS设置。

四川　龚胜

读者　月影问：我的主板是i815E芯片组，集成AC97声卡、i752显卡，一旦在BIOS中的SETUP里改外频为68MHz以上时，电脑能启动却没了声音，另外不超频时，也无法录音，不知何故？

答：AC97声卡由于集成在主板上，因此与主板的外频密切相关，如果主板处在非标准外频下，常常导致无法正常发声。现在CPU的频率已经很高了，没有太大必要超频。至于无法录音的问题，首先要换一个麦克风，确认麦克风本身没有问题，然后检查一下音量设置中“MIC”选项是否打开并调整合适。

四川　龚胜



读者　永昌问：请问：我的主板是美达694X-686B的，可不可以刷新BIOS成联想或微星等名牌主板的呢？我可不可以在BIOS中添加开机画面呢？我的显卡是杂牌TNT2 pro，可不可以把BIOS刷成ELSA synergy II-32（pro）呢？

答：主板BIOS与硬件底层密切相关，不同主板的BIOS绝对不能乱刷；就是同一厂家同一系列，不同批次的产品，其BIOS都可能不能互换。请你千万不要乱刷，否则主板必死无疑。一般来说在除了几款特殊设计的主板（比如联想具有EASE LOGO功能的主板），大多数主板都不能在BIOS中修改或添加开机画面。不过开机后屏幕右上角“能源之星”的LOGO是可以用修改的，但存在一定的危险性，而且也没多大意义，不提倡随意修改。现在把杂牌显卡刷新成名厂的BIOS很流行，因为这样就可以用名厂开发的专用显卡驱动了。不过我认为尽量不要去凑热闹把显示卡BIOS更改为其它名厂的专用版本，性能不会有大的提高，还会带来很多副作用，甚至损坏你的显卡。

四川　龚胜

读者　游子问：我的主板在内存没插好时开机并不报警，当CPU温度超过BIOS的设定值时也不报警，不知是何原因？另外，当我安装了Intel Ultra ATA Storage Driver后，设备管理器中硬盘能被识别，但“设置”中的“DMA”选项没有了，CD-ROM中的“DMA”选项也没有了，不知是否有问题？

答：第1个问题很可能是你机箱的喇叭坏了，或者与主板的相关连接线没有连接好。第2个问题出现的原因可能是驱动程序安装不完全，可以考虑重新安装驱动。

四川　龚胜

读者　李京问：我的主板是磐英8KTA3，电源为世纪之星300W，不知为什么有时开机按下电源开关后，机箱电源指示灯一亮又灭了，不能开机，得按住开关4秒以上再松手，再按才能开机。请问该怎么解决？

答：主板BIOS的电源设置中，有一项可将电源按钮设置为按住4秒后才关机，但你遇到的问题应该与此无关。无法正常开机的故障，很可能是因为主板或电源存在质量问题。请用“替换法”尝试解决。

四川　龚胜

读者 齐高峰问：我的显卡是GeForce2 MX。我刚买的液晶显示器对比度调节范围很小，有人说这是显卡设置不当造成的。有这种可能吗？如果是，该如何调节？

答：TFT液晶显示器由于显示原理的限制，其对比度调节范围的确很小（笔记本电脑上的液晶显示屏基本只能调整亮度），液晶显示器对比度调整应该与显卡设置无关。

四川 龚胜

读者 徐卫平问：本人有几块VX芯片组的主板。使用72线内存时，能正常上到64M（16M×4），但使用168线内存时，PC100以上的内存不能使用；有些较早期的内存能被检测到，但容量不能全部识别。请问原因何在？

答：很明显这是因为主板与内存兼容性不好所致。在这类老主板上使用168线内存，兼容性不好的确让人头疼。但没有什么好的解决方法，只能尝试升级一下主板BIOS或多试试几种不同的内存。不过我觉得最好的办法还是更换成新款主板比较好。

四川 龚胜

读者 金虎问：我的主板是815EP芯片组的，在IDE1上接了一个金钻六代40G的硬盘，在IDE2上接了一个火球3.2G硬盘和光驱。现在，我想再接一个刻录机到IDE1上。请问怎样才是最佳的接法？

答：现在的刻录机一般都支持DMA/66，因此将其接到IDE1上与支持DMA/100的硬盘共用80针硬盘线比较合适。

四川 龚胜

读者 辛键问：我有一部Palm VX掌上电脑，现在想装一个英语字典，能否推荐一个好用的啊？是否有下载呢？

答：Palm掌上电脑向来以软件繁多而著称，其拥有的外语词典种类和容量也是非常丰富的。我就有一个Palm，就平时使用而言，KDIC无疑是最为成功的一个外文字典，它外挂语种和词库多（当然这个优点也造成了词语归纳的混乱和不严谨），使用简单，而且还能简单地支持即时翻译功能，如果你的英文单词词汇翻译要求不高，一般可以选择它。不过，如果使用英文字典的目的是学好而不只是查查字典，强烈推荐使用一款名为NOAH PRO系列的英英字典软件，其最新正式版本为2.0，共享版本为0.65。该字典对于每个查询单词都带有例句和详细的解释（我选择的是13万词库版本哦）。不过最好装在随机扩展卡（如MS、CF、SD卡等）中使用，因为这个软件的完全版本有5MB多，如果只放在主存中将是非常拥挤的。当然，其他的Palm字典也有一些不错的，比如BDIC、University Dict等。国外的诸如www.palmgear.com，国内的有www.echoice.com.cn 、www.move.com.cn 和www.cnpug.com 。

湖南 苏旅

读者 李江问：我的机器是Celeron 766、128MB内存和30G硬盘，近日在DOS下安装Windows XP，感觉安装速度相当慢，最后花了4个多小时才安装好系统文件，而且在运行的时候速度也感觉不怎么好，这是怎么回事啊，我用新版金山毒霸2001 for DOS杀毒了，而且硬件驱动也安装好了啊。

答：在排除了病毒的问题后，我觉得主要还是两个方面的原因，第一是硬件设置问题：比如你的CPU在BIOS设置中是否enable了CPU的一级和二级缓存（CACHE），这对机器的性能影响是很大的；此外硬盘的UDMA选项是否打开？你的内存是128MB，如果想好好用XP，建议升级到256MB。当然，你的硬盘是7200转还是5400转的，硬盘缓存是否为2MB等，对于安装Windows的速度都是有影响的；第二是软件设置问题：安装XP的话，如有可能，建议将光盘内容拷贝到硬盘上再安装，这样速度要好些。此外不知你在安装Windows XP前是否运行了smartdrv.exe这个程序，该程序通过在内存中建立一定的的高速缓存区，在硬盘安装时能大大改善读写速度，在DOS时代这个程序可是很有名的，其知名度大大超过了同类的Norton CACHE和PCTOOLS PCCACHE。不过在使用该程序前，常规内存中必须存在himem.sys这个系统管理程序（通过在C盘config.sys中设置）。Smartdrv.exe文件在DOS安装包和windows\command中都有。此外，关于XP在运行时速度慢的问题，我觉得也有可能是由于你的赛扬766MHz CPU的小CACHE和66MHz外频局限性造成的，内存相对较小也是一个重要的原因，同时，目前Windows XP多为测试版，因此其运行效率等相对来说也存在一些问题。

湖南 苏旅

读者 金可问：我的电脑是雷鸟900MHz、最近

看到AMD似乎又要出什么XP的新CPU了，而且频率一上来就是1.5GHz，价格也不高，所以颇为心动，您说我现在换个新雷鸟值得吗？

答：你所说的是AMD最新发表的Athlon XP处理器，新的Athlon XP CPU和过去的雷鸟CPU相比，在很多地方都有改进，尤其是其在核心设计上，与过去的雷鸟完全不同，它采用Palomino核心技术，使用QuantiSpeed架构，具有数据预撷取、增加TLB（后备转换缓存）入口数等技术，使运算效能提升了25%。在多媒体3D功能上，Athlon XP也新增加52个3D Now! Professional指令并完全兼容Intel CPU的SSE指令集，使得浮点效率进一步提升。至于许多人关心的能耗问题，由于采用了全新设计的内部架构，更是比Athlon减少20%，当然，相对Intel的同类CPU来说，发热量还是偏大的。目前上市的Athlon XP共有4款，分别是1500+、1600+、1700+、1800+，AMD放弃了自K6以来的真实频率标记法，以CPU运算效能的标识来区别新型号的Athlon XP CPU，实际上新CPU的频率是这样的：1500+为1.333GHz、1600+为1.4GHz、1700+为1.467GHz、1800+为1.5333GHz，因此你认为新Athlon XP CPU的起始频率为1.5GHZ是不对的。至于你的CPU，个人认为，如果只是简单的应用和一般的游戏，900MHz的CPU是足够了，何况该频率的雷鸟性能对于一般的高端应用是非常好的。如果你的用途是诸如视频编辑。图形处理等高端应用，可以考虑一下升级问题。不过目前Athlon XP CPU刚刚推出，价格肯定比普通雷鸟要高不少，建议持币观望一段时间再说。

湖南　苏旅

读者　惊弓之羊问：我有一次在网吧上的时候，想进5460同学录，注册以后选择登陆，突然IE就问我是否要保存密码，我当时也没多想就选了肯定。结果后来再登陆时，只要输入姓名，密码就自动出来了，我想知道怎么才能恢复不出密码的状态？

答：呵呵，这是你的IE浏览器Cookie功能在作怪。它能记住用户在使用浏览器时曾经键入的一些信息，其中包括表单完成，密码记忆等功能。如果在家里用的话还好，但对于那些在公共场合特别是学校，网吧等地方上网的用户来说，就是一种潜在的威胁了；因为它能在你不经意的时候泄漏你的个人信息和秘密，尤其对于使用WebMail在线邮箱的用户来说更是可怕。不过，对付这类功能的办法很简单：打开一个IE浏览器，然后选择菜单栏上的“工具”→“Internet选项”，再选择“内容”，单击其中的“自动完成”按钮，取消“表单”及“表单的用户名和密码”复选框前面的记号，并单击“清除表单”和“清除密码”删除已记忆信息，确定以后就可以了，当然，使用一些第3方的软件也能达到这个目的。

湖南　苏旅

读者　阿杰问：我的电脑最近出了一个很奇怪的问题，启动的时候还算正常，但每次刚进入Windows 98 SE的时候（在桌面出现以前），突然就出现“您现在可以安全关机”的字样，怎么办啊？

答：我个人认为，你的Windows操作系统中的部分文件很有可能被破坏了，破坏原因可能和病毒感染、文件结构破损等因素有关。其中Windows的vmm32.vxd文件损坏将很容易导致这种故障问题。解决办法是，使用Windows 98 SE的光盘启动电脑（机器BIOS中要选择光盘启动优先），开进入字符命令状态后，运行extract.exe并将Windows 98 SE光盘里的vmm32.vxd（在Win98_58.cab中），复制到电脑C盘的windows\system目录下，一般来说问题就解决了。如果你的光驱是F盘，那么解压命令就是extract /a f:\win98\win98_58.cab vmm32.vxd /l c:\windows\system。不过最好在安装之前进行一些杀毒处理。

湖南　苏旅



晶合后院　广州RedFish问：在《古龙群侠传》里，我已经准备打最终BOSS啦，但是还没有学到兵器谱排名第一的棍法“天机暗现”，现在盼得到一本《风云棍法卷轴》，请问谁人能告诉我怎样拿到这本书？

答：《风云棍法卷轴》可以在北京城的武器店里买到。

晶合后院　血天使

晶合后院　旋风问：为何我这里的一个网吧安装了《半条命——反恐精英》，却不能够进行局域网游戏。进入后会显示：

Your half-time executable is out of date. Half-life will now updata to the current verion.

check the internet for updates?

Your half-life cd-key is invalid.

然后就是要我键入cd-key，为什么？

答：局域网对战应该是不需要CD-key的，我估计你是联上了Internet游戏，前面的报错可能是因为使用升级程序版本错误的原因，升级前请仔细阅读升级文件的说明。

晶合后院　浅水的鱼

晶合后院　风云danny问：我现在在玩《轩辕剑3》，现在赛特已把蜃楼王收到炼妖壶了，但是……轩辕剑侍要跟我去大唐，但要17把封印之剑怎么办？可我现在没有17把，是不是到以后再收轩辕剑侍？我改出了17把封印之剑，但又打不过蚩尤，怎么办？

答：17把封印之剑只要你遇到的每把都拿，到最后总可以拿够的，这点你不用担心。

不过可能出现两种情况，一种是你在遇到妮可后，4个主角并肩作战，打败另一个赛特的肉身，之后你可以拿到第18把。如果这时你去找蚩尤，将会有妮可和你一起参战，而且轩辕剑已被开封，只能当武器进行攻击，效果并不大，再加上妮可由于级数低没什么大用。另一种是你还没遇见妮可和另一个赛特，就去找蚩尤，那你应该有17把，不过这时是3个人打蚩尤，而轩辕剑是作为物品攻击，攻击威力比较大，不过耗费体力，所以要买一些补充体力的药物。

至于打败蚩尤的方法，由于蚩尤害怕轩辕剑的威力，所以不管你是3个人还是4个人，都要让赛特以轩辕剑作为主要攻击武器。还有也是最主要的，那就是在找蚩尤之前，到洛阳去买让全体回复生命50%的药品，买它20多个，只要主角们生命降低30%就给他们服用，我相信你一定会战胜他的。

晶合后院　妆村香

晶合后院　真高达问：《武林群侠传》里金翅鸟怎么射死？火凤凰在哪里？怎么用草药炼丹药？希望各位大侠赐教，不胜感激！

答：打金翅鸟要有射雕弩（可以挖到或者找猎户制作），这个烂鸟6个部位的血要同时射完才行，所以一定要一个一个都射完（因为每次再度出现每个部位都会恢复一点，要注意！）

火凤凰是一种花，在华山和那个掌门的师弟（也在屋子里！）对话就会提示你回去问花翁！然后去剑庐养花就是了……

炼丹是要去找神医学的，去很多很多次，他会先考你针灸，然后介绍一些植物给你认识（仔细看图片！把名字和图片对起来！要不然你会后悔的）。最后嘛，就会让你帮他拿药材炼丹，你自然就会了……

晶合后院　小眼镜熊

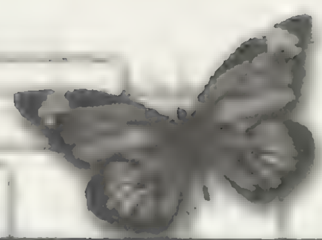


读者　LONELYPRINCE问：我的机器自从装好后就不能热启动，有人说是电源的问题；但是换了一个也不行，实在找不到原因。热启动后，光驱有重新自检的动作，但显示器和硬盘无反应。是不是主板的问题呢？我的主板是大众AZ11EA、CPU是AMD1.2GHz、内存HY256MB、SIS6326AGP显卡。

读者　王楠问：我的电脑配置为：Celeron II 566、IBM腾龙三代40.1G硬盘、128MB内存，现有个问题请教：只要打开UPS电源，不再需要打开主机电源，主机就可自行启动，该如何实现？

读者　鹦鹉螺问：前段时间我从网上下载了最新的腾讯QQ软件（原来的没有删除），结果发现，无法用原来的号码登录新的QQ，每当到最后一步登录时会提示非法操作，然后自动退出，于是我就用新的QQ申请了新号，但发现这两种版本都无法使用这个新号码，只有老的QQ版本可以使用原来的号码，这是为什么？

读者　林萧竹问：我在玩《英雄本色》时，人是彩色和立体，但其他景全是黑色的（除了灯、一些植物和楼梯是全白的外）。游戏运行速度正常，我想问这是不是显卡内存不够？游戏要求128MB内存，16MB显卡。我的只有64MB，显卡4MB。我用的是联想同禧100电脑的集成电路板。



“游神秘之岛，赢神秘大奖”活动

这是一个没有杀戮的战场，需要的是玩家高度的智慧运作，有着另一种惊心动魄的滋味。当然，其中还有一些“甜头”来让你品尝，这就要看你是否关注由育碧公司与大众软件联合举办的“游神秘之岛，赢神秘大奖！”的活动了。

此次活动为了能吸引更多的玩家参与，在安排上极为简单，看到本期“前线地带”栏目中5幅秀美的《神秘岛Ⅲ》游戏图片了么？

玩家们要做的就是根据这5个场景中的事件在游戏中发生的先后顺序，对它们进行正确的排序，然后将结果寄往指定地址。举办方的有关人员会统计所有来信，只要顺序排列正确的参与者都可以参加抽奖。指定地址如下：

地址：上海市浦东张杨路500号时代广场17楼 上海育碧电脑软件有限公司市场部 周汇博

邮编：200122

不过大家一定要谨记：这次活动时间是从2001年10月26日至11月30日，在11月30日后将以邮戳为准统计所有来信。大家一定要赶紧啊，大奖正等着你们呢！——大奖？在哪儿？在哪儿？我看看……

神秘大奖1名：Sound Blaster Live！声卡＋5.1音响系统＋Nomad MP3播放器（好多东西呀）

幸运奖5名：育碧软件最新游戏豪华版一套＋《电脑新时代》半年期杂志

参与奖100名：育碧软件最新游戏一套（限标准版）

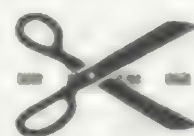
Sound Blaster Live! 声卡就不用我介绍了吧，《电脑新时代》？这可是《大众软件》的姊妹刊，一本号称“大众硬件”的纯硬件刊物，定位中低档用户，内容生动浅显，非常实用哦！

对这次活动还有不明的玩家也可以登录育碧软件官方网站查询相关资料，并且在线参加此次活动。

官方网址：http://www.ubisoft.com.cn

这里就先祝福大家中奖了——哦，不要忘了，参与者还有一张表格需要填呢，不然怎么投寄奖品给你啊！

《神秘岛III》游戏图片及说明请见122页。



回馈表格(复印有效)

姓　名		性　别		年　龄	
通信地址					
邮　编					
电　话					
E－mail					
图片顺序					

伤春之逝

“周公瑾，雄姿英发，羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭。”

自从姐姐嫁了小霸王孙伯符，就常常听到我英伟的姐夫这样评价他的结义兄弟周瑜，让我不禁对他有了点兴趣。

女孩子不是爱幻想，试想一个大门不出、二门不迈的大户人家女子，每天女工刺绣，闲暇无事，怎么不能对未来有点粉红色的想象呢？

特别是大姐还常常拿我跟他开玩笑，说我跟他是郎才女貌，我更是不胜羞意，满脸桃红。

但我的心里还是深深印下了他的身影，在我的春梦中，他很清晰。我没有告诉任何人我做梦梦见他，地上可没洞钻，就连姐姐我也没告诉，虽然我们之间的小秘密是藏不住的。

希望他跟姐夫一样，是个英雄！我私下里这样想。

一

那时是一个乱世，男人们都在忙于战争，剩下我们这些弱女子呆在家中。

我常去姐姐家玩，也是为了解姐姐的闷。姐姐是个美人胚子，但这也不能让姐夫呆在家中。姐姐常常皱着眉头，一脸忧愁。

我那时是少女情怀，不知道姐姐嫁了如此如意郎君还有什么心事？

二

“曲有误，周郎顾。”

这话是谁首先说出去的？是姐夫？是姐姐？是好事的侍女还是其他人？我不知道，也不关心，但我一想到那天的情景，我的心中就有一丝温柔涌上心头，浑身暖意，我的嘴角都忍不住笑意。

那天，我正在姐姐家试弹那个焦尾梧桐琴，那是姐夫送给姐姐唯一含有温情的礼物，我笑它是定情物。

琴真好，音质更好，含在其中姐夫对姐姐的深深情意才是最好。

没有知音，有琴何用？

我试试手，就弹了起来。

当时我弹的是《凤求凰》。

一卷小帘闲挂，我弹着。

就要结束了，姐姐却好像终于得逞的样子，款款地迈动莲步，施施然地挑起了帘子。

我抬起了头。

帘外姐夫跟一个年青人正襟对坐，正在喝酒。姐夫正面对我，眨眨眼，一笑。

那人是周瑜，我一下子就明白了。

这下子人丢大了。

我心中小鹿一跳，手也不由一涩。

一直背对我的那人就像是心有灵犀，回过头，横了我一眼，不，横了半眼不到就呆住了。眼睁大了，真大，那一双眼睛。

只能是惊鸿给我一眼，因为姐姐逗趣地把帘子又放下了。

我早就知道他的名，通过姐姐的描述，也知道他的相貌，不吃多大的惊，不像他，呵。我继续弹完的曲子，谁叫我一向在姐姐嘴中是个疯丫头？

还不错，那个人。

三

经过姐夫的撮合，我们顺理成章地成婚了。

那一年，我16岁。

洞房中。

他不揭我的盖头，而是在室中走来走去。

“凤兮凤兮归故乡，翱翔四海求其凰……何悟今夕升斯堂，有艳淑女在闺房。室迩人遐毒我肠……”

他居然念这首歪诗笑我。

我不能放过这个人，我一下子就自己揭了盖头，刚要发火，却发现他的鼻子就凑在我的面前，一脸志得意满。

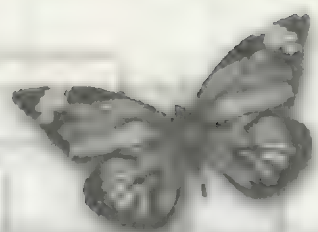
四

我后来后悔自己的少不更事，有的事不能没有忌讳。听姐姐说，盖头自己揭，是有祸的。后来他英年早逝，就是缘于我那一次放肆？

在我枯槁的残年里，在青灯下，我一直后悔。

江苏 钱刀

大众闲话



五

他是个知音人。

不管什么曲子，他都能听出其意境。

他还能知道我的心事。

得此无价郎，人生又有何憾？

他常常不在家，在我的记挂下，忙于征战。

我不后悔，有的人喜欢朝夕相伴的日子，但那些人大多过着平淡的人生。

两情若在长久时，又岂在朝朝暮暮？

我只点起一炷香，祈求天上的神灵保佑他。

六

姐夫死了，是箭伤迸发死的。

我守在灵前，陪在已经悲伤得哭不出声的姐姐，心中也很是哀痛。

姐姐常常看着自己怀中的弱子，眼光中有着一丝牵扯不去的哀。

姐姐说："我想去，却去不了。"

握着那双冰凉的手，我无言以对。我平生第一次感到悲哀，乱世的悲哀，女人的悲哀，美女多情的悲哀。

我想不到的是，也是不敢想，这竟然就是我宿命的预演。我眼中姐姐的命运就是我接下来的命运，我们姐妹的命运有着惊人的相似。

我其实还不如我的姐姐，我的周郎死时，我不在场！

自古红颜多薄命。

七

曹操要南下了，号称百万大军，要饮马长江。

周郎力主抗战，不是冲冠一怒为红颜，虽然有流言，曹公有"揽二乔于东南兮，乐朝夕之与共"之意。

"在国家危亡之际，是七尺男儿，怎能不战？血马打下的基业又怎么能拱手让人？我上负伯符重托，不敢一夕相忘！家事你多劳神了，战场刀剑无情，一旦我若有事，你好自为之……"我一把掩住了他的口，不让他再说出不吉利的话。周郎难得如此郑重，我知道这仗不好打。

他率军迎敌了。

我心中却很镇定，我搬过去跟姐姐住在一起。

我在自己枕头下面放下了一把短刀。

八

美女是祸水，常常是被后世文人写出来的。

"东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔。"

其实他们一点也不想想我们姐妹俩也有自己的意志、自己的人格，怎么可能国破家灭后还献媚于敌人面前？

所幸上天开眼，东风还是刮起来了！

我们也胜了。

九

战后，周郎更忙了，忙于趁势扩大东吴的势力。"时乎，势乎！趁势趋利，此其时也！"他给我的信中这样写道。

我没有想到的是，赤壁之战庆功宴后回家是我见他的最后一面。

他一直忙，献身国事，鞠躬尽瘁，一直到死。

后来听说，他也是死于箭疮复发。但我知道这不是主要原因，他死于劳累过度。

后来听说，他死时大喊："既生瑜，何生亮？"

我深知，这又是谣言，是说书人为了渲染气氛而编出来的故事，他一向不是一个小肚之人、不能容人之人！是英雄，就得被人编故事说来说去吗？我也懒得争辩了，因为我不想勾起心中的悲伤。

过去了，就让他在地下静静地安眠吧，他也太累了！

十

诸葛亮要来吊孝，我也没有多少感想。我已经生活在麻木之中了。

虽然将领们要拿孔明的头来祭灵，但我也没有点头，如果拿人的头能让周郎的魂兮归来，我也有可能点头，但这不可能，那又何必让世上再多一个与我一样苦命的黄氏呢？

"两国交争，各为其主！有本领，在战场上显。"

我淡然地这样吩咐。

十一

"从此天下，再无知音！"孔明伏地大哭。

孔明说出了我心中一直想说的话。

命运注定的空间

连载三　福建　潘海天

有位朋友来信跟我说，大软应该开设一个创意专栏，面向全国众多的游戏玩家征集新颖的游戏创意。我觉得有道理，所以从本期开始，"游戏剧场"栏目跟诸位朋友们都打个招呼，面向全国读者征求新鲜、劲爆的各类游戏创意，如赐金玉，当有相报。

"不，我可不觉得我们是坏人。"我指点着眼前的世界向她解释道，"我们出生的时候就面对着这个世界，我们看着它，保卫它，被杀死，这是我们的生活。那几所破旧的木屋，那座波旁时期的古堡，那座院子里象征帝国的雕塑，对我们的意义与你们世界的玻璃办公楼、行走的马路和水泥岗亭，又有什么区别？我们冷眼旁观，你们忙忙碌碌。你们一遍遍地把这个世界毁掉，又把它修复如新。毁灭和诞生，这永远是一个循环反复的死结。你们是试图在其中寻找什么吗？你们又能找到什么呢？"

她重新打量了我一眼。"真没想到。"她说。"呵，看来我对你们还缺乏了解。你们保留死前的记忆吗？"

"死如粪土。"我说，"死亡的时候，我们在作梦。那是个又黑又冷的空间，我们身边飞速流动着数以亿计浩如宇宙的信息，只是大部分根本无从理解。"

我们死去，出生，战斗，再次死去，出生，战斗，好像西西弗斯永无休止的苦役，好像北欧瓦尔哈拉神宫的战士，他们在恩赫里亚平原上战斗并且死去，太阳升起的时候，他们又会重新复活，继续新的战斗。

我梦到过一个黑色眼睛的天使，她试图带着我们脱离这个翻覆不休的世界。我的眼睛是灰色的，我们所有都是灰色的。我从来没有见过黑色眼睛的玩家。

我们在雪地跋涉，空地在即了。我小心翼翼地四处张望，这儿一片寂静。

我们步入空地，几所木屋围绕着这个空地，遮断了通往铁桥的视线。

"我累坏了。天，真希望能休息一下。"她疲惫地说，"本来昨天夜里我就该下班了——我要在这儿休息一下。"她走到木屋前的几级台阶上，坐了下来。

危险，这两个字眼突然跳入我的脑中。只能把它解释成一种本能的作用。在这个熟悉的场地上，正在泛起一股陌生的气味，仿佛刀子尖锐地插入面团。危险，它在说，危险。

我解下枪，她不解地望着我。我把枪支到肩上，寻找着那股气息。它在她的身上。

我把枪对准她的时候，看到了她那张惊惧的脸，她的眼睛是黑色的。

气息更强烈了，我移动枪口，让它向下对着她脚下的泥土。那儿颤动着，几块土壤正从地面上翻起。我扣动了扳机。

一条长满锯齿的尖尾突然从地下射出，几乎扎在我的脚上。我瞄着脚下翻起的泥土又射了几枪。没有时间看是否打中，我一把拖起她飞奔起来。

我们转身拼命地向空地跑去。雪地在我们的脚下簌簌作响。

"我喘不过气来了。"她说。

"我拉着你。"我说，迈着大步在雪地上跳跃飞奔。弯曲，伸直，弯曲，伸直。

我们跑过了两座木屋，我看到了更多伙伴们的尸体倒在地上，一个通信兵头朝外仰躺在门廊里，手里还抓着一份电报，他也许刚刚进门就遭到了袭击。

我们跳过了一道铁丝网，又穿过几条木屋间的窄

道，桥看上去就在前方。

一团雪块从上面落下，掉在路面上摔得粉碎。我拉住她的手，猛地站住了身子。

一只新的怪物突然从屋顶上掉了下来，正好砸在了路上，木屑和雪末横飞中，它蹲下粗壮的后肢，张开血盆大口，发出威胁的嘶嘶声。

我转头看见更多的丑恶家伙从雪堆里，从灌木丛中跳出来。

“你能删除它们吗？”我高声叫道。

“不，不行。在陷阱中我丢失了一些工具。”她摇了摇头。“它们身上混合了病原体，拥有着新的代码。”她从一个我原来没有注意到的兜里掏出一块亮晶晶的东西，那东西在空气中变长了，在雪地里反射着清澈的光。她蹲下身去，用那根水晶棒从雪地里树起一道高大得不合比例的铁丝网。那几只怪物停止了咆哮，有点惊疑地打量着我们和它们之间新出现的障碍物。它们显得焦躁不安，上下摆动着硕大的脑袋。

“快走”，她说，“它只能坚持一会儿。”

我拉着她向木屋后跑去，忍不住回头看了一眼。

一只怪物高声咆哮了起来，它也许就是从屋顶上摔下来的那只家伙。管它是不是——它只轻轻地一跃，就越过了那道两米高的障碍。



“他妈的。”我说道。另几只刺龙也跳过来了。

我们向树林跑去。刺龙吼叫着跟在后面追击。

这样不行，我们跑不掉了，我想。我的脑子像是抓住了一个什么东西。那个通信兵，那个死在房子门廊里的通信兵。

“回去，拐回去。”我冲着她喊道。

“你说什么？”她惊疑地盯着我，“你疯了吗？”

“回到房子前面去。”我喊道，不再解释，转身开始用枪连续射击。一只怪物翻倒在地上，另几只停下愤怒地咆哮着。它们并不急于扑上来，也许是它们也明白我们跑不掉了。

“你真是疯了。”她生气地叫道。

我一把抓住她的手，拉着她折回到屋前。果然不出所料，这儿有个小棚子。我冲进棚子，拉掉油布，一辆通信兵用的三轮摩托车露了出来。我们得救了。

“用你的魔棒拦住它们，只要一秒钟。”我叫道，发动了车子。

看到了猎物逃跑的可能，一只刺龙发起了攻击，它以令人惊讶的速度掠过了我们之间短短的距离，在雪地上高高跃起。我用眼角就能看到它那匕首一样闪闪发光的爪子，但它被雪地里凭空长出的铁丝网拌了一下，狼狈地摔倒在地。

她跳上了车子后座，摩托车愤怒地吼叫着，在雪地里颠簸着冲了出去。

我拐了一个急弯，躲过了几只追来的刺龙。车子在雪地上吱吱尖叫，滑行着，终于冲上了柏油马路，向着高耸在峡谷东端的铁桥疾驶而去。

桥头上出乎意料的安静。哨兵和巡逻队不见了。我的心头泛起一阵不祥的预感。冲过铁桥后，我在桥头刹住车子，回身向桥上跑去。

“你去干什么？”她在后面生气地质问道。

桥的那头，刺龙群正咆哮着飞奔而来。我在铁桥中间找到了一个暗绿色的盒子，这是工兵预先设置好的炸药，只要有引爆工具，就可以把整座桥炸垮。

我蹲下身来，打开背包。一股腥臭味从附近传来。我抬起头向后张望。一只刺龙从桥上栅栏间隙中跳了出来，它一定是早就埋伏在这儿的。我低头在背包里翻找，背包的一角露出了一包定时炸弹——正是我所需要的。

刺龙咆哮着逼近了。我按动定时炸弹的开关，扔下了它后转身就跑。

滴答。滴答。那是巨大的秒钟走动声。它在整个世界的耳边轰响。这座桥就要垮下来了。滴答。滴答。时间在有节奏的搏动。我不顾一切地向前狂奔，想起了一句莫名其妙的台词——每座桥梁都有一个心脏。刺龙在我身后紧追不放，我甚至能感觉到它嘴里的热气喷到我的背上。



我拼尽全力地奔跑着，一声喇叭般的吼叫在我耳边炸响，一张血盆大口猛地从我的后面伸出来，巨大的力量撞击在我的背上，我摔倒在冰凉的水泥地上。为了外面的世界。让外面的世界他妈的见鬼去吧。

一颗子弹从我的耳边擦过。一枪，一枪，又是一枪。枪声轰鸣，甚至盖过了时间流动的天籁。

刺龙痛苦地嘶叫着，翻倒在地上。

“我差点打中了你。”她说，手里提着我给她的枪。

“你没有。”我说，一步跳进挎斗。她已经在驾驶座上做好了姿势，车子呼啸着冲了出去。

铁桥的另一头，成群的刺龙蹿上了桥面。就在这时，一直在耳边轰响的巨大走秒声终止了，伴随着一连串低沉的轰鸣声和震动，铁桥在一阵浓烟和烈火中

摇晃着掉入了峡谷，连同上面的一群怪物。

她猛地刹住了车子，我几乎摔了下去。

她看上去真的生气了。她黑色的眼睛闪闪发光。“你抛下了我一个人在车上！天哪，你总是如此疯狂吗？”

我躲开她的眼睛，“这什么时候成为一条新规则了，行动之前我必须向你请示吗？”

她喘了一口气，别开头去看着前方：“如果你想证明什么，我向你道歉。”

“不用了。”我硬邦邦地说。知道她说得对。

我想证明什么？我不怕死？我技艺超群？我才是拯救世界的特种兵？只是那个世界于我何干？

我拄枪坐在车上，默默地抽出一根雪茄点燃。滚滚黑烟从我身后的峡谷里升起，那个梦在我脑海中清晰异常，一个僻远的荒原上，土王的护兵爱上了公主。她就是那个黑眼睛的天使，而他有一个悲哀的结局。



“不要再这样了。”她依旧盯着我，“听着，我不希望你呈个人英雄。这实际上是我的事——”她眼睛里仿佛有一些其他东西。比生气更柔和。

“我不知道还会不会再这样，”我把雪茄吐到地上，实话实说，“我们脱险了吗？”

“恐怕还没有。”她忧伤地说，抬脸向上看了看。

一些灰色的棉絮状的东西从天上飘了下来，它们落在了地上，树上和雪地上，黏结成一大团一大团的无光泽物质。空气中浮动着看不见的细丝，它们飘拂到我的脸上，拂也拂不去。

世界开始崩溃了。

下章　病毒与精灵

一

我们看见第一队德国人时，他们正迈着刻板而僵硬的步子绕着一小块空地巡逻。空地中央是一棵孤独的雪松，一顶破碎的降落伞在树梢摇曳着。这儿是2号空地，盟军敢死队本可以在此补充物资。

我们趴在灌木丛中往外看去，那里是我的伙伴，我的数据同胞们。一种相互依赖的温暖的安全感让我情不自禁地爬起身来，想跑上前去，她拉住了我。“小心一点，别抱太大抱希望。”她说。

我没有太在意她的话。不管她是怎么看的，这些第三帝国的士兵是我真正的伙伴。

“你要是不放心就留在这儿好了。”我说，但是在走出灌木和树枝簇集成的阴影前，我还是小心地观察了一会儿。

他们看上去都很好，唰唰唰，他们的步子僵硬而整齐，黑色的皮靴在雪地上周而复始形成的圆形印迹中插进去又拔出来，唰唰唰，每一脚都踩在上一循环的脚印中，精确无误。一切都很正常。我不由自主地加快脚步，向他们跑去。一切都好了。我情不自禁地想笑出来。他们都是我的兄弟和战友，我们一起被利刃划过咽喉，一起被子弹撕裂胸膛。在死亡空间里，我们互相交流数据以使我们连为一体，我们一起默默忍受寂寞，一起遭受屠杀。我们是兄弟。我得警告他们即将面临的危险。

一切都好了。现在我们可以去掉身上的鸟笼，一起并肩战斗。战斗的激情在我的心中缓缓地燃烧着。这才是真正的战斗。为了胜利的战斗。

斜披在树上的降落伞后露出一小角灰色的布料。我放慢了脚步，随着距离的接近，一顶灰色的军帽渐渐从破碎的伞包后面显露出来。那是昏迷不醒的间谍，他脸朝下趴在树下的土地上，身上已经覆盖了薄薄的一层雪花。我的心狂乱地跳了起来。

巡逻兵停住了脚步。他们把脸抬起来，望着我沉默不语。他们的面孔惨白而僵硬，眼睛像是巨大深黯的黑洞，往下淌着绿色的汁水。空气中充斥着棺木腐臭的气味。

病毒已经先到了。

有那么一瞬间，我被固定在地上，一动也不能动。什么地方传来一声凄厉的号叫，我脚下的雪地震动着塌陷了，一些雪块夹杂着碎土从地下翻转过来，仿佛一个巨大的看不见的铁犁直对着我冲了过来。是刺龙。

我放声大叫了一声，转身拼命奔跑了起来。身后传来一片令人毛骨悚然的嚎叫声。

前方也响起了脚步声，一个黑影从灌木丛中冒了出来，我拼命地转身，却来不及躲闪，和那个黑影撞在了一起。

（未完待续）



2001年第11期《水晶宝合》

余音绕梁

这次，自勺要怀怀旧，和你分享任天堂"红白机"上的经典游戏音乐，《超级玛莉》就是其中的佼佼者。分析它的音乐主题，我们可以听到一个非常有趣的不规则回旋曲，即使完全抛开技术层面，从纯音乐的角度来看，它也是相当优美的。

看攻略

《盟军敢死队2》是一个以真实二战历史为背景的并强调游戏内部团队合作精神的即时战术游戏。你将出演潜入德军后方的敢死队指挥官，指挥并带领你的敢死队完成历史交给你的任务——彻底消灭法西斯分子!

水晶宝藏

本期专题：《仙剑客栈》。话说李逍遥15岁那年某日，李大娘突然有事远行，将客栈交给逍遥代管，后来因缘际会，赵灵儿、林月如、阿奴3人相继出现，成为客栈的一份子。

动漫无边

本期由克莱雅碧为我们带来《清灵天地间——RANGE的漫画组合》，介绍的是漫画迷range的个人网站，值得一看。

2001年第11期《水晶卷轴》

虫眼

CWindowsDesktop垃圾站

第一次接触（不是很亲密）电脑还是在上高中的时候，拿着一本编程的书跑到学校的计算机机房，严肃地坐在一台Apple2电脑前，看着绿油油的屏幕……

有约

我游戏所以我寂寞

看到这个题目一定有人会反驳：游戏是快乐的，为什么要寂寞？请问，寂寞就不快乐吗？记得红白机时代的游戏吗？记得那个时代如何玩游戏吗？一群朋友，不知道是谁第一个搬回一台红白机，于是就在根本意义上改变了这群人的领导班子，有机器的那个基本就坐上了领导的位置，领导发威时候就是：你以后别到我家里玩游戏机!

乱弹

孤独都是自找的

有首老摇滚：《孤独的人是可耻的》，这首歌曲红遍中国摇滚大地的时候，我还在上高中，正是什么都缺唯独不缺热闹朋友的年龄，所以没明白为何孤独会可耻，时过境迁，当我上网5年后，突然领悟到这首歌的含义了：孤独都是自找的，所以可耻所以活该。

2001年第11期《水晶宝合》
（《大众软件CD》）

A盘

新手学堂：
——Fireworks4.0 文件的导入导出及超链接设置
Fireworks4.0 的具体实例

新新视野：
——CG画册：孔雀的CG作品专题

——余音绕梁：漫谈电脑游戏的音乐(二)

——桌面天下：蓝色静电

休闲天地：
——同人小说：兵器贩子纪事

——万智牌：GA冠军赛八强套牌

动漫无边：
——动漫评论：动漫魔鬼辞典
闲聊："画王"的回忆
——每月视点：名著补完计划——动漫中的名著

——动漫网站介绍：清灵天地间——RANGE的漫画组合

——新书库：《爱美大作战》
软件长廊：Internet Explorer6.0
Office2000升级程序
大众文存：
——2001年8月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

攻略指引：
——看攻略：《盟军敢死队2》
——逛书屋：武林群侠传
召唤者（Summoner）
有字天书：F-16战斗机、奥秘、大富翁5、反恐精英、鬼寺、盟军敢死队2、三国立志传、仙剑客栈、新仙剑奇侠传
游戏扫描：
——新片大赏：E3大展游戏之《重返狼穴》（Return To Castle Wolfenstein）

水晶宝藏本期专题：仙剑客栈

电脑新时代：
——《电脑新时代》2001年10月杂志（HTML版）

2001年第11期《水晶卷轴》
（《大众软件CD手册》）

卷首寄语
碧落小语

如是

边缘
周游天堂

虫眼
CWindowsDesktop垃圾站

漫谷
Diablo II

呓语
丽雅·荅洛斯魔法门世界日记
你是我的女王

随笔
心情可爱多

视角
QQ精彩快捷回复

e行
e路风情：韩流·这边风景
星眼观e：简单的袁立，自由的风

有约
我游戏所以我寂寞

乱弹
泡mm知识讲座
温青青：醋意正浓

幻界
孩子和我

星动
神秘天蝎座

墨风
开放在网络中的玫瑰

对白

长廊

大众软件服务快车

广告索引

金山毒霸2001

第三代（嵌入式）杀毒软件

策略合作伙伴 ECS 精英 讯怡 讯怡

金山 KINGSOFT

全球首家提供"尼姆达"病毒的完全解决方案

互联网时代的电脑医生



为什么第三代（嵌入式）杀毒技术是领先的技术？

针对第一代手动查毒和第二代防火墙查毒的技术缺陷，金山毒霸2001采用领先的嵌入式技术，将杀毒引擎嵌入到应用程序内，使应用程序具有主动防毒功能。同时大大节约对系统资源的占用，用户防治病毒更轻松更安全。

金山毒霸2001如何全面查杀互联网及电子邮件病毒？

金山毒霸2001采用领先的ismcp邮件监控技术，全面支持Outlook XP,Outlook 2000,Outlook Express,Foxmail,Netscape Mail 等各种邮件系统，彻底防杀电子邮件病毒。同时采用嵌入式杀毒技术，将杀毒引擎直接嵌入到Office和IE当中，使应用程序本身具有防毒功能，从根本上防御网络病毒的入侵。

为什么双引擎杀毒更彻底？

金山毒霸2001 内置国际国内两套先进的杀毒引擎，双重过滤分析，杀毒更彻底。让用户使用更放心，买一套相当于买两套，加倍呵护。

杀毒软件买的就是"服务" 金山毒霸2001重新定义杀毒软件"服务"概念

快速反应的病毒应急处理

金山在第一时间预警并查杀最近三次 SirCAM、红色代码、蓝色代码流行病毒，同时在网上免费发布专杀工具，充分显示了金山在杀毒方面的造诣和实力。和俄罗斯科学院联合成立全球病毒监测网，7×24小时全天候监测世界各地最新病毒，使金山毒霸具备国际品质的服务。

快速更新的病毒数据库

拥有十多台高速升级服务器遍布全国各地，这是杀毒软件公司绝无仅有的。每周新增查杀病毒数量都在100种以上，不但快速升级病毒库，还可以升级杀毒引擎和专杀工具等，采用增量升级方式，升级速度更为迅捷。

"门到门"的钻石级服务

钻石会员版开创了"门到门"的软件服务新模式，购买钻石会员版产品即可享受在18个月内，由金山公司免费提供的6次最新完整版产品，直接邮寄送到家。省时省心，钻石级服务！

电话直拨 送货到家
北京地区小红马热线 800-810-0205
广州地区185热线 185

产品	价格
金山毒霸2001标准版	零售价：188元
金山毒霸OEM版升级价	68元
金山毒霸老用户升级价	38元
金山毒霸2001钻石会员版	零售价298元

特别推荐 钻石会员版

● 一次购买，18个月内6次全免费获得最新升级的金山毒霸完全版（光盘），直接寄送到家，软件升级无忧。
● 同时，直接成为金山软件俱乐部会员，获得精美的会员期刊和会员服务。

灾难恢复服务

金山公司客户服务部正式推出了依托毒霸产品和研发组为后盾的数据恢复服务，为企业和个人用户提供全面的数据恢复和硬盘修复业务。
金山公司客户服务部
Email:geji@bj.kingsoft.net
电话：(010)62524868 - 615

金山笔圣手写系列：有线、无线笔，512级压感板。轻松识别潦草字 USB版现已上市

最终解释权属于金山软件股份有限公司

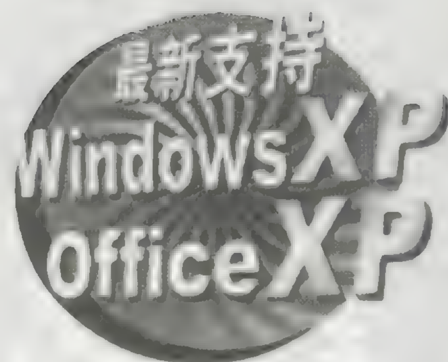
金山软件股份有限公司 地址 北京市9605信箱(100086) 网址 www.kingsoft.net 传真 010-62638287 客户服务热线 010-86243222 免费热线 800-810-5770(北京) 技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线 010-62638312 总机 010-62524868 OEM热线 分机248 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net 集团购买热线 分机186 欢迎网上订购 卓越网JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式 club@kingsoft.net 俱乐部热线 010-86243222 欢迎邮购 邮资免费





有声双解学习词海 Windows95/98/ME/2000/NT/XP

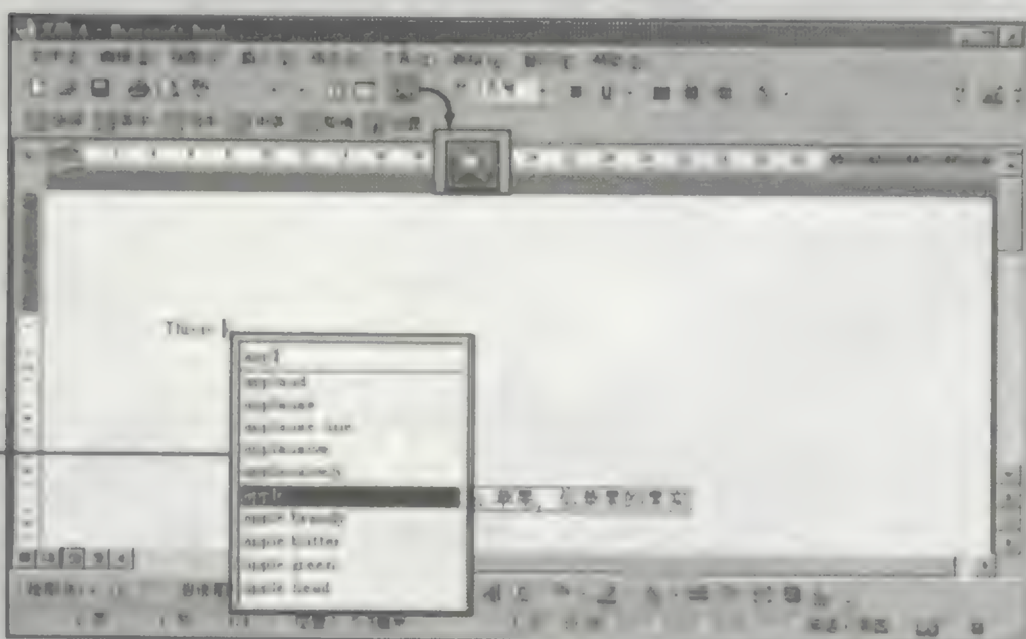
金山词霸2002



全新嵌入式设计，更有最新学习功能！

功能 1

●支持最新的Windows XP和Office XP；
●支持领先的嵌入式技术，可以嵌入到IE,Word, Outlook, Acrobat 等常用应用软件中，不用另外启动词霸，这些软件就自动具备词典翻译功能，可以即指即译，速度快，资源占用小，使用更方便。



有声 2

●国际顶尖的TTS全程语音技术，纯正美音，20多种声音可选，可以轻松流畅地朗读整句、整段乃至整篇文章，语音、语速自由调节，对纠正发音很有帮助。

双解 3

●英汉双解《美国传统辞典》，含96000余词条二十余万例句，与朗文、牛津、韦氏齐名，总发行总量超过1000万册；仅"take"一个单词的解释有72条，51个短语和习惯用语，双语解释共10多页,14000字，不可谓不详细；云集经济、历史、计算机等领域专家200余人，其中18人获得普利策奖，更有一位获诺贝尔奖；当选亚马逊网上书店的"编辑选择奖"，是英语学习的极佳参考资料。

学习 4

●内置李阳疯狂英语的全面学习手册和CD盘，李阳老师从"发音、单词、语法、考试"及"听、说、读、写、译"等全方位教你迅速突破中考、高考、四六级、托福等考试，讲一口流利的美语。
●帮助突破单词难关，可随时把查询过的单词收录到"生词本"中，方便查阅，重点记忆，还可打印成小卡片，随身携带。自动循环播放分类词汇帮助记忆，用户可按四六级、TOFEL等10多种分类方法自由选择，还可与生词本搭配。
●提笔忘字不用愁，输入头几个字母自动提示相关单词，快速输入，辅助写作，单词记不准也没关系。

词海 5

●全新修订23本词典，新增36万条词汇和10个专业词库，内含的词典总数突破50本。
●收集法律法规、唐诗宋词、区号邮编等29种常用资料，方便使用，是一个巨大的常备资料库。

词语解释详尽 6

●每个单词有配有音标、词源、解释、词组、例句、词性变化等内容，解释详尽，支持英文单词的模糊查询，提供拼音、偏旁部首两种查询方式。

全面整合《李阳疯狂英语》学习内容，超强二合一 7

●内含《李阳疯狂英语》精华版完全手册及CD：
李阳十年来最经典最全面的总结,李阳老师从"发音、单词、语法、考试"及"听、说、读、写"等全方位教你迅速突破中考、高考、四六级、托福等考试，讲一口流利的英语，彻底打破亿万中国人聋哑英语的窘境。
●金山软件和李阳疯狂英语强强联手，为中国三亿英语学习者提供最全面、最有效的服务，早日实现讲一口流利英语的梦想。
●李阳疯狂英语方法篇
疯狂的方法，疯狂的精神，李阳疯狂英语的核心理论
●国际化中国人必备英语365句
最新收录政府呼吁掌握的英语会话300句，由李阳老师亲口录制，地道美音，英文会话瞬间掌握。
●21世纪最新版十大焦点+特别奉献
第一焦点：句子中心论；第二焦点：三最口腔肌肉训练法；第三焦点：一口气底气十足训练法；第四焦点：五大发音秘诀；第五焦点：口语突破语法；第六焦点：口语突破单词；第七焦点：口语突破听力；第八焦点：口语突破考试；第九焦点：学一句算一句，说一句顶十句；第十焦点：一年的零碎时间足以克服英语；特别奉献：疯狂英语的超级法宝——想象语言环境。



金山词霸系列产品顾问—李阳

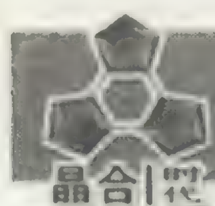
"疯狂英语"创始人，著名英语口语教育家,爱国演说家。被誉为"万能翻译机"、"英语播种机"、"人生激励专家"。





杀电脑病毒　用金山毒霸2001　第三代（嵌入式）杀毒软件

金山软件股份有限公司　地址:北京市9605信箱(100086)　网址 www.kingsoft.net　总机 010-62524868　传真 010-62638287　技术支持热线:010-86243222
技术支持联系方式 support@kingsoft.net　经销商订货热线 010-62638312　OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net　OEM热线 分机248　集团购买热线 分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　俱乐部热线 010-86243222　欢迎邮购　邮资五元　欢迎到卓越网订购:www.joyo.com



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》邮购中心

征 订

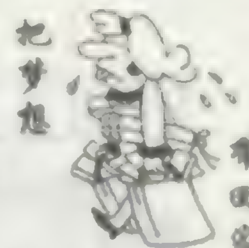
即日起可从邮购中心订阅2002年全年大众软件杂志和光盘。全年杂志挂号邮寄，订阅价204元；平刷邮寄订阅价156元。全年光盘（2002年改为1张CD和1本说明书）挂号邮寄201.6 元，平邮177.6 元。2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄74元，平刷邮寄50元(此价格只在邮购中心享受)。

凡在邮购中心订阅全年杂志或全年光盘者，赠送***第七届大众软件奖券2张及晶合互动最新游戏一款***。

《大众软件》邮购中心为广大读者预留有**限量销售**的《100+100百期攻略精华》和《2001年增刊.net》，如需要请汇款邮购。

注：订阅全年杂志、光盘，平刷邮寄中途丢失，无法查询

梦想成真

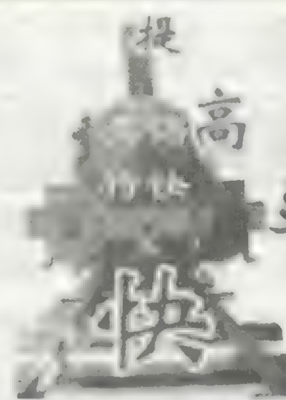


近期经常有读者询问一些老产品“是否还能买到，在什么地方能买到”。

为感谢广大读者六年里对《大众软件》和邮购中心的关心和支持，特设“圆梦”小组（不是什么梦，都可以圆的哦！）：如果您有喜欢的老产品没有买到的话，可以与《大众软件》邮购中心联系，我们会尽全力帮助您。祝您美梦成真。

联系电话：010-82634092　82634107

E-mail：jhyf@jhpop.com



商品	价格
翰林汇英语特快套装（初级口语）	99
翰林汇英语特快套装（中级口语）	99
翰林汇英语特快套装（高级口语）	99



可在VCD上使用的英语学习电脑软件

QQ小饰品



时尚的您，
不忘时尚的QQ!

商品	价格	商品	价格
腰包	45	特大Q	180
背包	75	大毛企鹅	50
T恤	50	挂式钱包	36
鼠标垫	5	拼图150张	23
手机绳	10	博士帽企鹅	36
PU匙扣	15		

（会员不打折）

精品荟萃

商品	价格
100+100百期攻略精华	68
2001年增刊.net	20
大富翁5	48
联众年卡	120
联众季卡	35
WGS300点点数卡	15
WGS620点点数卡	30
WGS1060点点数卡	50
红月（小时卡）	15
千年（储值卡）	28
文明－权倾天下2	50
魔法门传奇	38
巨人	58
仙狐奇缘前传－水火金雷(大DVD包装)	69
仙狐奇缘前传－水火金雷(精装)	89
仙狐奇缘前传－水火金雷(简装)	35
幸福姊妹花－简体中文版	35
天使音乐会	35
大家来找X+问答也疯狂	29
青涩宝贝2	48
指极星	50
珍珠港	38
黎明圣记（精装版）	29
黎明圣记（简装版）	15
正宗13张－中国麻将II	38
拿破仑战史－决战滑铁卢	48
奥林匹亚桥赛2	39
百鬼夜宴（简装）	15
百鬼夜宴（精装）	29
新神雕侠侣2	66
思考机器	50
死亡之屋2	39
新飞车极品（1）之勒芒24小时	38
天使追杀令	38
第九城市－九城卡30元（套卡）	150
航空特技团	48
中华大排挡－抢救贫穷大作战	39
梦幻游戏厅	28
迪士尼中国小旋风	80
网络三国－－四海同心版	39
神雕大侠（简装版）	9
神雕大侠（完整版）	39
金智塔在线游戏卡300点	15
金智塔在线游戏卡620点	30
金智塔在线游戏卡1000点	45
恐龙危机2(标准版)	48
恐龙危机2(豪华版)	148
暗黑破坏神II资料片－毁灭之王	98
新仙剑奇侠传－灵儿版	78
星际争霸1.08版	108
雷霆战将白金典藏版	48
半条命－反恐精英	68
暗黑破坏神II(豪华版)	228

金卡会员邮购软件享受八折优惠
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn



商品	价格
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
2001年冠军套牌	99
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
三国起始牌(中文版)	50
三国补充包(中文版)	20
三国预组(中文版)	50
大战役比赛用牌(中文版)	80
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
预言预组牌(英文版)	80
预言补充包(英文版)	25
玛凯迪亚预组牌(英文版)	80
玛凯迪亚补充包(英文版)	25
进口生命计数器	50
红色牌套	60
黑色牌套	60
万智牌九格牌模	4
时空转移牌盒	100
启示录牌盒	100
美国UltraPRO九格牌膜	3
美国UltraPRO四格牌膜	25
美国UltraPRO单张硬牌夹	3
意大利三熊四格牌夹	38
意大利三熊九格空牌夹	45
国产九格牌册(18页)	28

点击www.jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！





华东区(齐超：82634097)
上海、江苏、山东、浙江
华南区(耿东红：82634096)
湖南、广东、广西、福建、江西、海南
华中区(张宏利：82634096)
山西、河南、安徽、湖北
东北区(张磊：82634098)
黑龙江、吉林、辽宁、内蒙、河北、天津
西南区(韩琳：82634097)
云南、四川、重庆、贵州、宁夏、甘肃、青海、西藏、新疆、陕西

诚征全国各地软件经销商加盟

您的加盟，我们共同的发展！

热烈祝贺晶合连锁新成员加盟

齐齐哈尔亚华电脑科技书店
总店：铁锋区龙华路200号(中联商厦东50米)
电话：0452-2188289
联系人:王秀君
分店：百脑惠科技城3楼29、33号
电话:13836296909
联系人:齐智敏

兰州晶合又开新店
新建分店1:兰州晶合金轮软件专卖店
地址:兰州和政路156号金轮大厦207-212
联系人:杨梅
电话:8836322
新建分店2:兰州联互科技
地址:兰州兰大科技广场C区
联系人:陈经明
电话:8896158

北京晶合时代软件技术有限公司是一家专业从事计算机软件信息传播、软件代理发行和软件连锁行销,以及软件研发的综合性高科技公司,经过5年多坚持不懈的努力,已经在软件发行、渠道建设、媒介运作、项目推广等多方面取得同行瞩目的成就,并逐渐发展壮大为国内最大的娱乐软件专业发行公司,也是全国著名的家用软件连锁销售服务公司之一。

我们诚征北京地区软件销售商及网吧加盟晶合连锁销售体系,您将拥有晶合公司强大的宣传支持与品牌优势,丰富齐全且极具价格竞争力的产品供应,优秀周到的服务,是您在与同业竞争中自然处于领先地位。

联系人:张华 赵辉
联系电话 82634876　　传真 82634877
E-mail:market@jhpop.com



名称	电话	联系人	地址
晶合北京总店	67164859	贾东伟	崇文门外磁器口临16号
晶合中发电子市场分店	62630299	韦时良	中发电子市场1层（知春大厦）
晶合百脑汇分店	65995814	高健	朝阳区百脑汇3层3036
晶合西单华威分店	66024632	吴爽	西单华威五层
晶合万事吉分店	67621945	车丽华	丰台区永外刘家窑塔园12号万事吉商城2层
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	广渠门外大街28楼东1号
晶合新源里分店	84544718	付丽	朝阳区新源街31号
晶合团结湖分店	13511018326	梁敏	团结湖路口亿客隆超市
晶合劲松西口分店	87773745	刘碧玉	劲松五区520楼文鼎音像店内
晶合劲松东口分店	87773744	王美玉	劲松中街快乐大本营一层
晶合和平里分店	84210214	赵毅南	和平天元商厦对面
晶合西城电子科技书店分店	66165974	杨月	新街口南大街106号
晶合蒋宅口分店	84250823	赵志华	安定门外大街甲82号
晶合大兴分店	69202500	高阳	北京市大兴县黄村镇兴丰街62号
晶合安定门分店	86472172	郭洪椿	安定门内大街181号
晶合长椿街分店	66018119	宁琦	长椿街国华商场对面
晶合万寿路分店	68159093	武利霞	海淀区万寿路20号
晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超	公主坟科苑书城
晶合平安里分店	66182792	欧纯革	平安里十字路口向西100米路南
晶合广景数码分店	67268649	路平	丰台区西罗园2区20号楼106

晶合上海(锯盛)地址变更
新地址:上海市蒲汇塘路123号宏景商务楼3楼B座
电话:64877468、64689467、64687725
传真:64877468
联系人:娄文骅

新店开业

晶合西城电子科技书店分店
地址：新街口南大街106号
电话：66165974
联系人：杨月
晶合蒋宅口分店
地址：安定门外大街甲82号
电话：84250823
联系人：赵志华

北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
地址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层（100089）
电话：010-82634096、82634097、82634876
网址：www.jhpop.com(晶合软商网)

万众骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销 · 必属精品

符合国家体育总局审定的《中国麻将竞技规则》正宗13张

中国麻将II

热卖中



★ 8番起和，更具挑战性和刺激性
★ 新增强大的“网络”功能，让您轻松享受“网络”竞技乐趣
★“眼睛保护神”软件，让您“健康竞技每一天”

单机版＋网络版 赠精美手册

2CD 38元

筹码算法更加流畅，产品设计更加完美。新增加强大的网络功能，让您一鼠在手便能呼朋唤友，免去“三缺一”带给您的遗憾！

中国象棋



热卖中

28元

令你耳目一新的角色扮演类中国象棋游戏

一路过关斩将 终赢桂冠称号

本游戏一改传统象棋游戏的单调风格，用中国古典风格的叙事性场景来表现一系列故事的发展

中国法律法规大全2001



38元 热卖中

e法律0距离
一盘在手，
百法皆通

★法律法规司法解释近3000件
★权威的判例300余件
★历年律考试题与答案
★中外法律网址大全
★导航、检索、超文本链接三维查询

律师考试辅导



北大法学院13位教授，博士主讲
名师名校全程语音授课

98元

热卖中

★北大法律网校律考专家委员会审定
★附送历年全国律师资格考试试题及答案
★附送2001年全国律师资格考试必读法律法规
★赠送价值100元法律网校模拟考试

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟 诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购
万众软件俱乐部

电 话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网 址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联系人：罗雪松
邮 编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-62627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

电影风暴学英语

看经典电影，学世纪英语



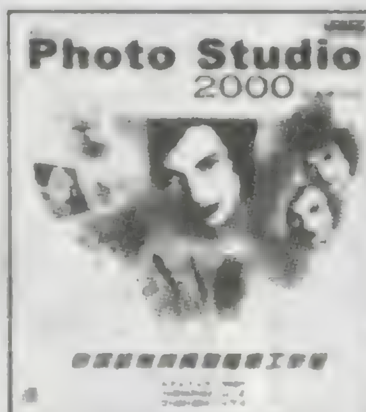
（看）完整电影欣赏
（读）完整双语对白
（听）任意句子复读
（写）逆向循环听写
（说）任意角色配音
（查）在线英汉词典
（练）纯正口语练习

十一部经典电影
永不过时
20CD+教材

358元

photo Studio2000 中文版

令你梦想成真的图像工作室

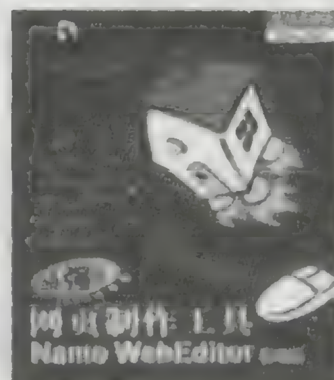


118元

支持在线图片共享、强大的图层技术、独特的润饰工具、自动调整功能、多次redo和 undo功能、宏命令、相册管理、与数码相机和扫描仪良好兼容

Namo WebEditor 标准版

超强网页制作工具



118元

展示个性，轻松拥有，我是网页制作专家

易用，不学习 HTML,DHMTL 使你网页更富生气，内嵌动画效果。

轻松，内置71个模板，兼容WORD 自动检查拼写…

专业，所见即所得，高级文本编辑器GIF Animator 动画及屏幕抓图…

中国地理　伴你轻松走遍中国

特价380元

6张光盘包括“地球和地图知识”及“中国地理”的全部内容。信息量巨大，界面精致，是用声音、文本、图片、三维动画、影片完美结合的多媒体软件。

注：邮购以上产品，均可获赠118元的电影风暴－泰坦尼克号(4CD)或价值50元《神秘岛II》(5CD)任选一套，数量有限，送完为止，包裹邮费加10元，特快专递加30元。

十元正版风暴，强力出击

产品众多，清单请用传真及发 E-mail 索取。

一步一步学 coreldraw(2CD + 教程)	轻松工具屋（三）	轻松学 Office2000	动漫英雄传(4CD)	英语国际行	欢乐大亨(2CD)	空战游戏大全
一步一步学上网(2CD + 教程)	全景素材一	幸福打字通	电影风暴 2000 － 公民凯恩(2CD)	英语国际接轨宝典	斗神传	流星之日
3000 万能工具屋 II － 网神专家	全景素材二	南方周末 84–98(3CD)	电影风暴 2000 － 蝴蝶梦(2CD)	TOGO 英语	千禧龙之游戏奇才(4CD)	游戏时空(4CD)
3000 万能工具屋 II － 硬件世家	新一代炒股工具	IT 动力(3CD)	用英语升职加薪	格斗游戏大全	丛林历险	银河骑士团
3000 万能工具屋 II － 办公软件	全景股图	2000 解霸视听(2CD)	美语环球采风	火狐狸	霸刀(3CD)	饿狼传说
加密解密实用大全	股神 2000	网页加油站	用美式成语聊天	千年攻略	刀剑笑(3CD)	马铃薯大兵
轻松工具屋（一）	财神 2000	东方网神世纪号	生活在美国	三角洲全攻略	变脸 I	机皇游戏大全
轻松工具屋（二）	年报大观 2000	走进奥运	美式家常英语	真侍魂	变脸 II	韩流 － MP3

诚 征 正 版 风 暴 代 理 商 及 软 件 开 发 商

北京立信自达科技发展有限公司　电话／传真：010–68570155　68585728／29　联系人：张自鹏
邮购地址：北京市海淀区复兴路15号　邮编：100038　E-mail：bj68570155@263.net

真爱密码 Replay

上市热卖中
双CD 48元

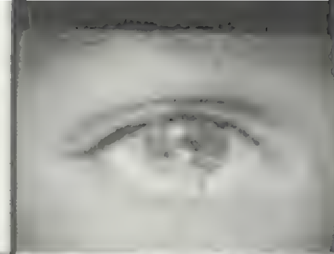
把你慢慢烙印在我心中，
无数的夜为你失眠、伤心
也许我们的故事，终会有结束一天
真爱密码
永远记忆幸福与快乐，
忘记所有悲伤。

北京晶合互动多媒体软件有限公司
地址：中国北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036　电话：010－88118588-5000
传真：010-88135693
电子函件：support@jhgame.com
技术支持电话：010－88115588-5004
分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

晶合互动

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购
全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售


广告



奉旨钦定十二月进军中原

朝夕云飞来　暮宿彩霞间
女妆痴盼首　惟愿长相聚
子龙奔腾驰　三国留英名
但待归来时　长存在我心

——文鸯忆子龙——



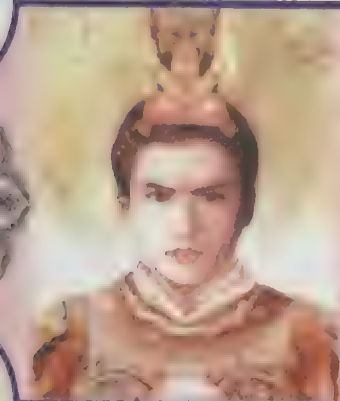


、准，一击必杀，
对群敌使出必杀技

要同时装备三种武
以随时更换，多带
备是个好办法。



三國
趙雲傳



第一款以赵云为主角的动作RPG游戏——三国赵云传，将于12月在两岸三地同步上市，各项精采活动已先期展开。

赢取各种奖项敬请关注：

新浪网“三国赵云传”专区

(http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zhaoyun)

家用电脑游戏“龙飞凤舞绘赵云”漫画大奖赛活动

(http:/www.fcgm.com.cn)

…軟件(北京)有限公司

地址：北京市车公庄西路乙19号华通大厦B座北楼323室　邮编：100044
电话：(010)88018838　传真：(010)88018233
E-mail: acertwp@public.east.cn.net

上海分公司：
地址：上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编：200023
传真：(021)54521019
电话：(021)64223192

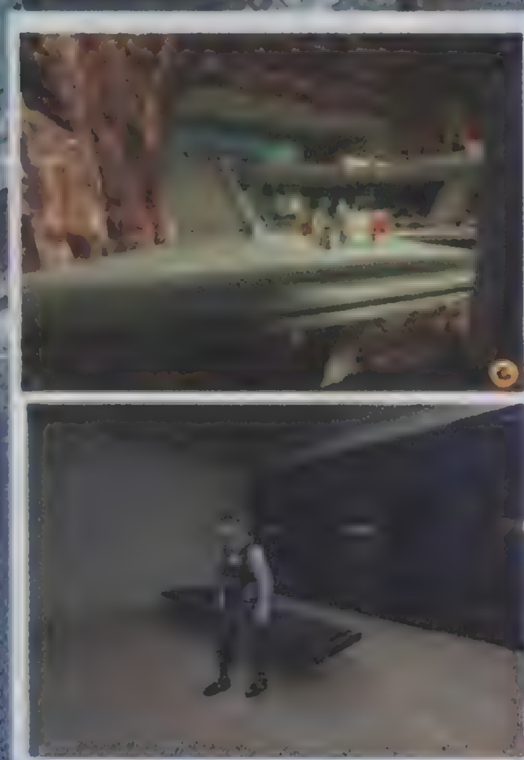
广州办事处：
地址：广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室　邮编：510635
电话：(020)38482005　传真：(020)38482069

HALF-LIFE
半条命 蓝色行动
BLUESHIFT

SIERRA STUDIOS

玩家会以上集反角Gordon Freeman队友的角色来重新看待上集的故事剧情。
资料片还将包括《半条命》的一个补丁，可以把原来的《半条命》武器及角色升级。
新作的多人模式也会支持多至32名玩家。

资料片中其游戏图像质量上比起前作有了很大的提高，在保持游戏场景的真实性的基础上，增加了角色模型的贴图数量，从而使人物从外形到服饰看上去比原先的人物圆滑得多。 除了画面外,游戏中的音效制作的也极为出色,各种武器发射时的声音、子弹出膛时的声音及各种爆炸的声音将更逼真！





玩《反恐精英》获PHILIPS大奖人名单

7月 申爱明 北京市朝阳区
杨章源 江苏省杨州市

8月 李　延 北京市丰台区
姚　力 上海市普陀区







三十万字的高质量翻译
囊括所有古埃及流域文化的习俗





SIERRA STUDIOS

联袂二合一
法老王.埃及艳后

即将上市 68元

全中文
捆绑游戏更

『编辑导语』

一直以来，在我生活的这座城市里，秋天总是以一种不期而至的方式到来，即便没有相约在黑暮和彤云纠缠的傍晚，也难免会感到一些草木凋零后的凉意。因此，每每在回望记忆里秋来的片段之时，我也总是处于难堪而又尴尬的境地。

秋天的金黄色似乎是在落叶飘然而下、透过树梢那一刻的夕阳而写就的，在这片古老的金黄下面衬托的是这座城市古老文化的威仪和代表现代理念



的冲击：城市的变迁，理念的变更，人们更乐于谈“小资”，谈娱乐，谈自由无拘、甚至是没有道德标准的情感方式，似乎一切都与古老的人淡如菊、秋日孤鹜无关，甚至与这座城市最值得骄傲自豪的季节无关。

在缺乏一种对自然的归属感的同时，城市中的人们思想中勾勒出的是一幅自然之秋的繁华和伴随着季节而没落的图画……在被赋予了平庸意义的季节里，少许的亮点依然会让人兴奋不已。比如在夏末秋初的一个夜晚，我重又闻到了城市中久违的鞭炮声。在我生活的这片新建成的高度文明的社区里，虽然禁放鞭炮由来已久，但是那一刻，是默许的，没有人会去阻止一种对胜利的庆贺方式。有些方式甚至是一种喜悦的渲泄，而这些并非是与生俱来的愤怒和激动，是因为中国足球刚刚实现了一个漫长的梦想——冲向了世界。有的时候，足球所代表的体育民族意识是强大的，混若“一场革命来到了你的面前”。当足球被赋予了神圣使命的同时，任何人都不能阻止一种民族意识的燃烧和高度沸腾。

我的想法也时常是自私的，我虽然不是一个球迷，但这使人很容易想起足球的职业化和游戏职业化之间的比较，盖因和我从事的行业有关吧。当然，时至今日，二者之间依然不具有可比性：任何人都不能否认足球职业化在推动中国足球发展历程中所起的作用，同时在商业化运作上，它也是空前成功的；而“游戏职业化”究其是不是一个空中楼阁般的华丽辞藻依然争论不已。也曾有人半开玩笑地说：游戏玩家中包容了大多数丧失说话权利的弱势群体，虚拟的世界给他们的人生找到了最好的诠释，因为他们不懂得呐喊，像球星、球迷那样张扬和随心所欲。

所以，这注定是游戏玩家的悲哀，这个群体依然是弱小的。

对于游戏的职业化，更多人似乎带着义无返顾的勇气地去拒绝它的到来。

我也只是希望，有一天我从事的行业能像中国足球的发展一样辉煌和充满活力。而此刻，我也只能是在他们庆贺足球胜利的鞭炮声中，在对秋天刻画的记忆中一路风尘仆仆。

田震

tianzhen@popsoft.com.cn

关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题（下）

■ 本刊记者：御风行

关于游戏职业化的讨论，至今在业界依然争论不已。但谁都不希望“游戏职业化”这个名词象千千万万新经济的先锋一样，在新生的伊始，就幻化成为美丽的泡沫。

但现实却又如此尴尬，让人汗颜：互联网、电子商务……在国内几乎无一例外遭遇窘境，又有什么理由让人相信游戏职业化后就可以大行天下、堂而皇之了呢？

数据是一组最尴尬的证明：据统计显示，2000年韩国游戏业整体市场规模达到1.6万亿韩元(约合115亿元人民币)，预计2003年将达300亿元人民币左右；而2000年中国国内的游戏销售额不到3亿元人民币，却也紧跟“国际潮流”，大兴“游戏职业化”之风潮。虽然以游戏为主的新娱乐产业大潮扑面而来，但任何新的经济形式都不是存在于传统的工业经济之外的。再新的经济形式也需要进行社会财富的积累，职业化下的俱乐部亦要获得利润才能发展和持久生存。任何新生的经济都无法脱离它的根基——产业的发展规模而生存，否则将使职业化的步伐难以为继，举步维艰，就好像在一棵并不挺拔伟岸的大树上你将很难看到枝繁叶茂的分枝。

而另一方面，在国外，最为著名的两个职业竞技联盟也在倡导游戏职业化的同时面对着困顿：

PGL（职业玩家联盟）于1999年5月由于经营原因，被Dennis Fong的公司收购，宣布无限期地暂停运作，随后职业玩家Dennis Fong宣布重组PGL；



2001年，CPL（电脑竞技职业联盟）再度举办Razer-CPL大赛，但奖金从2000年的10万美金，2001年宣传的20万美金锐减为3万美金，令业界哗然。

国外的游戏职业化路途尚且如此，因此我们在大谈国内游戏职业化如何如何之时，也就心安理得了许多。

[“职业”一词在辞典中解释如下：个人在社会中所从事的并作为重要生活来源的工作。而“玩家”可以广泛理解为喜爱玩游戏的人，或者游戏水平很高的人，因此当玩家被赋予了“职业”的修辞，职业玩家也就具有了新的意义。在英文中职业玩家的单词是“Pro Gamer”，单纯从字面上理解他们是源自于普通的玩家，但同时他们也是顶级的。]

时至今日，我们依然无法给游戏职业化下一个准确的定义。如果对所谓的职业化简单理解为选手通过比赛获得的奖金成为其主要的经济来源的话，那么，在国内，这种可能性几乎为零。所以，在国内，短期内是不可能有真正意义上的职业玩家出现的。“游戏职业化”在行业内几乎成为热门话题的今日，很少有人会意识到，“职业化”事实上已被形式化——他们以为把几个游戏高手“圈”在一起，支付一定金额的费用作为酬劳，外出打几场比赛就是职业化。从这点来看，国内所谓的职业玩家也只能称为“半职业”选手，他们处于职业化与普通玩家之间的一种非正常状



态。他们不能取得与国外职业选手同样的福利待遇，包括知名厂商的赞助，也缺少规范化的训练系统和与国外职业选手交流的机会。在缺乏商业体系运作的情况下，他们大多是在校的学生或者在赞助的网络公司做GM、主页管理、比赛组织等职务，游戏尚属于学习和工作以外的副业，所以与国内玩家对职业玩家的期望相比，他们与国外职业选手在水平上的差距也是显而易见的。

职业化与商业利益的比赛

竞技组织者说：在组织比赛的时候，应该和主办者或者赞助商对责任、权利、利益做出详细规定。

[国内的比赛大多数采用报名-收取报名费-比赛这一基本流程，比赛的赞助商多为硬件厂商和网站，比赛的目的也只是为了更好地宣传，所以这类比赛本身大多不是赢利的]

Maverick（雷神中文站站长，曾具体承办过2000年IE大赛）：我想主办者或者赞助商的利益是主要因素，说明白点就是首先要把出钱方的利益放在首位，当然是在尽可能不影响比赛的一些基本要素的情况下。作为个人来说，应该和主办方或赞助商有书面的合同对各自的责任、权利、利益进行详细的规定。这是一个必要的过程。因为我想在很多次比赛已经举办过的背景下，如果主办者还在制订出一些让玩家啼笑皆非的赛制，这当然是非常令人尴尬的。而这些其实需要一些真正了解游戏的人来做。民间的比赛多并不是一件坏事，重要的是比赛到底规范合理与否，当然笔者是从玩家的角度出发，从厂商的角度来说就要用最少的钱办最大的事，中间的承办者就要合理地均衡两方面的要求。在此我们无法再来论述厂商的精明和世故，在一个仅有玩家参与的比赛中，希望厂



商拿出更多的赞助，也是不现实的。

职业化要想发展，首先就要处理好职业竞技的规范化和商业化之间的关系。2001年，国内的游戏比赛可以说是到处开花，从各大专业游戏网站上我们能看到，几乎每天都有各类比赛在全国各地举行。中国的游戏竞技具有极强的民间性，可“雷声大雨点小”这6个字却几乎可以概括它们的共同特点。更多的比赛都以黯淡的结局收尾，承办者和主办方往往因为商业利益而发生冲突，随时可以根据赢利的情况在比赛区域减少参加决赛的人数，一切从利益角度出发。在比赛中，商家获得的只是所谓的“潜在效益”，因此主办者根本无暇顾及比赛的结果和赛制的严谨，他们唯一的兴趣就是比赛能为他们带来多大的广告效益，他们根本不期望从游戏比赛中获利。出于这种状况，大批的所谓职业大赛根本不能吸引出色的选手和玩家的关注，再加上地域的限制，期待这些比赛促进中国游戏职业化的发展无异于天方夜谭。在近期一次倍受业界关注的游戏比赛中，在报名之初玩家对竞赛寄予了厚望，然而当比赛进程真正触及到商业利益之时，主办方还是向商业利益低头：国际游戏竞赛常使用的双倍淘汰赛的赛制被单循环淘汰制所取代。无奈之下每个赛区的各个项目也只有一位冠军出现参加总决赛，玩家对此抱怨颇多。在此，主办方节约竞赛资金的目的不言而喻。

而另一方面，参与竞赛的玩家凭借更多的是对于游戏的热情。在与=S.U.R.V= 战队副队长的交谈中，他向记者介绍说，目前战队参加的全国性比赛，路费多以自费为主，而比赛的奖金和奖品与所付出的经济支出远不相称，有时候比赛的奖品可能就是



WCGC中国区比赛现场

一块显卡而已。甚至因为比赛一部分队员还辞去了工作，寄希望于在年度内通过比赛打出名气，否则将继续从事原来的本职工作。而在韩国举行的可口可乐杯星际大赛的现场，每场比赛都有8000名以上的观众愿意花费相当于一场演唱会门票的代价到场观看，比赛场内的热烈气氛能令任何一个从不知职业游戏竞技为何物的人感染其中。职业比赛为商家带来了巨大的经济利益和广告效果，从而吸引了更多的投资来加速韩国游戏职业化的进程，这是一个良性循环的过程。中国的职业比赛要发展，主办者首先要摆正自己的位置，如果主办方和承办方希望从职业比赛中获得除宣传效应以外的直接经济利益，必然需要成熟的策划和大量的投入，别让比赛成为广告词上的一个摆设。

俱乐部负责人说：商业利益与品牌意识并重

[多少年来，中国的游戏俱乐部的负责人认为自己的压抑与怨气并不是没有道理的，他们觉得自己已经忍受了漫长的“无私奉献”期。]

目前国内比较有影响的职业俱乐部包括CPGL、ASIAGAME、8DA等，他们正在艰难地探索着游戏职业化的道路。

CPGL——Chinese Professional Gamer's League（中国职业玩家联盟）成立于1999年。CPGL主要致力于承办在中国境内举行的游戏赛事，并与国外游戏组织以及赛事活动组织接洽合作举办国际赛事活动。CPGL的成员较多，所以不乏各种游戏的爱好者，也建立了一些对战游戏及经典游戏的俱乐部（如：FIFA、Need For Speed等）。但是由于这些战队与俱乐部规模相对较小，因此仍处于继续发展阶段。



韩国职业玩家Grrrr



ASIAGAME——亚联俱乐部是亚联游戏（Asiagame）成立的，是海虹企业股份有限公司下属的一个子公司。亚联游戏同时还积极筹措国内网络游戏竞技联赛，为国内喜欢在网络上对战的玩家提供一个成熟可靠的环境而努力。

8DA——重庆八达电脑公司出资成立的“八达电子竞技俱乐部”，是中国第1支由企业介入的半职业化游戏竞技组织，也是西南地区知名度较高的俱乐部，曾成功赞助举办Grrrr等韩国职业玩家访华交流活动。俱乐部麾下还拥有知名的8DA战队。

对于这几家知名的俱乐部而言，在游戏竞技无法盈利的尴尬局面下，他们又能坚持多久？这些俱乐部一度依靠竞技比赛之外的其他收益来维持机构的运作，同时也在经历着人事的重大变更以及一些其他商业利益的纠纷，前景并不十分理想。如何采取合理的运作机制，真正找到赢利点，让职业俱乐部从“半民间”运作方式走向正规，是俱乐部负责人目前首要考虑的问题。

职业化与道德化

[偶像（Idol）是中世纪古典文化的破坏者们对希腊罗马雕像的称呼，其中有“假神”（false god）的含意，但希腊雕刻家们所追求的只是反映他们理念的完美典范（Canon），即体现了精神的完善的自在自为的形象。这类形象虽然完美，但却因过于冷静和远离尘世而受到批评。]

在游戏行业蓬勃发展的今天，职业化被赋予的意义还远不止这些。

从某个角度来说，我们这个民族似乎更需要英雄，英雄情结延伸至游戏行业，更是一种挑战意识的延伸。玩家需要像体育竞技项目中乒乓球、体操一样的国手，不同的是，职业玩家用的是手里的鼠标和灵活的大脑以及娴熟的操作，而相同的是，在公平的条件下，可以战胜对手，这一点，是超越国家、意识形态、经济、军事等因素的。从某种程度上而言，这又具有了爱国主义的色彩。对于一个游戏开发公司而言，如果所开发的产品成为竞技比赛所选择的游戏，那么也就意味着游戏本身的完美程度得到了认可，这款游戏的生命周期将得以延续。与国内某些游戏公司找影视明星代言相比，一款“由Grrrr参与测试”的即时战略游戏似乎更能得到玩家的关注。投入、开发、销售、回报，良性循环将为整个游戏的后续开发积累大量的经验和资金，这对于整个游戏行业，都是必要的。


通过游戏比赛获得法拉利赛车的著名职业玩家Dennis Fong(Thresh)

纵观世界，职业化玩家中真正成功的商业化明星不过寥寥数人。在普通玩家的眼里，职业化玩家的身上无疑笼罩着光芒，号称Quake教父的Thresh、星际界的天皇巨星Grrrr、Slayer_Boxer都是他们心中的偶像。但与此相反的是几乎所有的职业玩家在投身于职业竞技之路的同时，在刚刚发展就不得不考虑生存与毁灭的问题。体育竞技以其高度的可观赏性，以及对人能力极限的挑战赢得了全世界的喜爱，有人曾将其比喻为“20世纪的宗教”，广泛的受众群体决定了体育职业化的可行性。与体育竞技不同，电脑游戏所营造的是一个虚拟的空间和世界，游戏的更新速度和淘汰率使得没有任何游戏可以成为像围棋、田径、足球这样几乎亘古不变的竞技项目。游戏的高速发展，使得选手的职业化寿命也更为短暂。

中国的职业化玩家往往被约束在传统观念的双刃剑上，就像任何一个父母都不会在现阶段容忍一个适龄的青少年以一个所谓“游戏职业化”的理由离开校园，甚至以“玩”作为在社会上生存的职业。另一方面，相对匮





乏的比赛以及缺乏规范商业运作的体系，导致任何一个职业选手对自己的未来都不堪重负。通常，职业化玩家是在某一个特定年龄阶段出现的产物，他们的出现无疑促进了整个游戏产业的发展，他们具有超越普通玩家的热忱，以及对游戏超乎寻常的驾驭能力。举例而言，一个曾战胜国外知名选手的14岁的孩子，就已经开始步入职业玩家之列。而此时正是他们成长的重要阶段，年轻的玩家们尚未形成一个成熟的世界观和客观面对“职业化”这一词汇的能力。虽然他们游戏能力无可置疑，但是职业游戏选手并非是终身的选择，在这段接受能力最强的时期他们把学业放在了游戏的后面，说得现实一点，如果《星际争霸》一旦过时，他们还能做什么？谁又能保证自己一定会精通星际之后的每一个竞技游戏而永远保持职业选手的水平？从长远来看，在30岁以后，随着对新鲜事物接受能力的下降，职业选手往往会转型为其他的电脑游戏工作人员，到那时他们唯一的资本是擅长某个游戏而已，再去学习相关的知识，不觉得太晚了么？难道在游戏比赛体制健全并为社会所承认之前，先行者就必须成为牺牲品吗？

所以说社会和家庭对职业玩家的不认同也不无道理。职业选手的低龄化和一些青少年对“职业化”的误解，是形成这种状态的重要原因。而国内玩家的低龄化却导致他们对“偶像”趋之若骛，即使成为偶像的希望微乎其微也愿意付出所有的热情和精力而乐此不疲。在偶像的背面，是盲目付出之后的失望和虚空。国内的很多选手已经意识到了这一点，他们开始由台前走向幕后，而以洪哲夫、redapple为代表的这一部分玩家，大多是在18～24岁的时候进入选手行列的。他们之所以能实现从一名优秀的选手向游戏工作者的转化，是因为成熟的心理以及在做选手时对自己今后发展已经有了全面考虑。对他们来说，成为职业选手是他们展示自己能力的机会，也是以后进入游戏行业的必要准备。与目前很多青少年希望成为职业选手就是为了能如Grrrr一样受到玩家的崇拜不同，他们的选择契合实际，就连韩国zerg排名第1的[z-zone]byun也在训练的同时修习大学的课程。一切的事实证明，成为一个职业选手除了要对游戏有满腔的热忱和高超的游戏水平，还要有长远的眼光、良好的心理素质以及必要的文化知识，以此适应社会发展的需



要。想成为职业玩家的朋友，如果要改变国内舆论对职业玩家的抵触和偏见，首先要从自身做起。





CPL亚洲大赛现场

职业化在中国的前景

人们都喜欢套用摩尔定律来衡量IT业的发展，甚至有人也把它套用在国内游戏行业的发展上。盲目地仿效韩国的职业化运作是无谓的，不知道投资职业游戏竞技的公司可否考虑过职业化是否适合中国的国情。在和访华的韩国INCI职业俱乐部经理的交谈中，我们了解到韩国职业游戏发展的状况。在两年以前，韩国政府就已经意识到游戏产业在本国的巨大潜力，在金融风暴席卷东南亚之后，大批以游戏为职业的人才和数不清的网吧纷纷涌现，这也促成了在韩国电脑游戏这一支柱产业的迅猛发展。一批独具慧眼的电脑游戏工作者把注意力放在了“职业化”上，为电脑游戏从民间走向职业做出了大量的努力。韩国的职业战队相对小型化，赞助公司投入较低，便于管理。与目前大部分国内战队由队长完全负责主页更新和比赛联络等事务不同，在韩国的战队都有专门的业务人员，主要的选手也有自己的经纪人来安排比赛、训练的日程，做到选手和业务人员分离，选手可以全力投入比赛。而且现在职业竞技已经开始进军韩国的电视和广播等传统媒体，并且在大学里开设课程，培养专门的游戏人才。在宣传上的多元化和全面性，社会的认同与政府的支持，为韩国游戏职业化的发展提供了广阔的空间。

而相对我国的国情而言，游戏职业化显得有些不合时宜。相对于国民生活水平来说，游戏成为产业尚需时日。只有在物质丰富和精神的需求双重条件下，娱乐业才能长足发展。网络是提供职业游戏竞技发展的重要平台，从我国对网吧的打击力度来看，职业游戏竞技缺少一个培养选手群和玩家群体的空间。相应地，电视广播等传统媒体是在国家宏观调控下为大众服务的，他们对电脑游戏是“电子海洛因”的不遗余力的宣传，也是抑制职业化在中国发展的重要瓶颈，彻底扭转这一在国民中根深蒂固的观念，除了需要所有游戏工作者和玩家的切实努力之外，也尚需时日。就拿国内的比赛来说，一些低龄选手的参加就给许多人以反对的借口，事实上游戏比赛的组织者完全可以对赛制的安排和选手的年龄、文化程度等做出明确的要求，规范国内的比赛体制。而职业俱乐部的不合理运作，也容易造成职业化进程停滞不前。与韩国不同，我们必须有自己的选手培训和包装宣传的办法。以中国的网络普及率，相对于电视广播、报纸杂志等媒体，它只是弱势宣传，单单靠网络来提高选手和俱乐部的知名度是远远不够的，而目前主流媒体对游戏的态度，也是困扰大多数游戏商家和制作者的重要因素。让游戏竞技在国内得以普及，创造出适合我国情况，具有自己特色的职业化运作系统，需要经验的积累和长时间的沉淀。那些希望一蹴而就走入职业化的玩家和公司，其存在的合理性和必要性就受到了质疑。今天，更多的人们对游戏职业化表现出迷惑和失望，还有很多人保留着三思而后行的建议。

虽然在结束采访的时候，记者依然没有勇气和决心对国内游戏职业化坚定地说出“否定”这两个字，但在很多时候，我常想起很多年前的一首歌曲《关于理想的课堂作文》。在理想面前，我们可以憧憬；但未必结果都是希望，就像一篇学生时代的作文一样，随手可以写就，没有责任，也没有义务，只是代表一种想象；就像托马斯·莫尔笔下永无色彩的梦——《乌托邦》，希望是个理想国，但没有人会去追究其无法实现的责任。



『编辑导语』

BIANJIDAOYU

自诩是某某人的朋友，多数给人一种拉关系的感觉，至少我个人是这么认为的，所以，我不打算说自己是天堂鸟的朋友，我并不想去取悦什么人，更不想别人因为他而另眼看待我。我来做这个栏目的原因很简单，天堂鸟飞走了，飞到一本叫做《大众软件CD——大众游戏》的刊物去了，相信读者可以在字里行间看到我们的共同点——同样印有“大众软件制造”的字样。

相信大家也不至对我感到特别陌生，我就是以前一直负责“游戏赏析”等栏目的上弦月，从这期开始，“前线地带”这个栏目将由我来负责，也希望诸位看官能一如既往地准时收看。

虽然栏目易主，但“前线地带”的宗旨未变，仍然是希望能够在第一时间带给大家各类游戏的前瞻报道，令诸位玩家心中有数，对游戏界的风云变化有所了解，至少可以尽量合理地安排自己手里的银子。

其实我相信没有哪个游戏是绝对一无是处的（如果真的哪天不幸出现这种游戏，恐怕也是制作者颇费一番心思集天下之缺而为之的），既然是这样，我倒建议各位对各种游戏都要尝试一下，假设不给自己一点时间，住进游戏里，而只是走马看花，又焉能感受到游戏制作者的苦心？当你像个纯真孩童一样在神秘的真实面前坐下来，以赤子之心去感受游戏中的境界，焉知你不会有惊人的发现呢？

既然不能把好游戏的标准一概而论，那么也请不要用一种世俗的眼光来规定人的个性吧，我不想也不会因为展示个性而说出什么惊世骇俗的话来，我只希望，能够把这个栏目做得如人所愿。

上弦月
suki@popsoft.com.cn

烽火传书





樱花大战2
Sakura Wars 2

◆ 类型：模拟战斗＋恋爱养成
◆ 制作：世嘉公司
◆ 发行：天人互动

前不久发售的《樱花大战》想必一定让许多游戏迷和动漫爱好者们过了一把瘾。虽然这款游戏早在多年前就已经推出，但对于国内玩家来说，如果手中没有“土星”也很难一睹它的风采。如今《樱花大战2》的简体汉化版正在紧张的制作中，在不久的将来就能与大家见面。下面我们就来看看这款1998年推出、2001年刚刚移植到PC上的作品比前作增加了哪些新的东西。

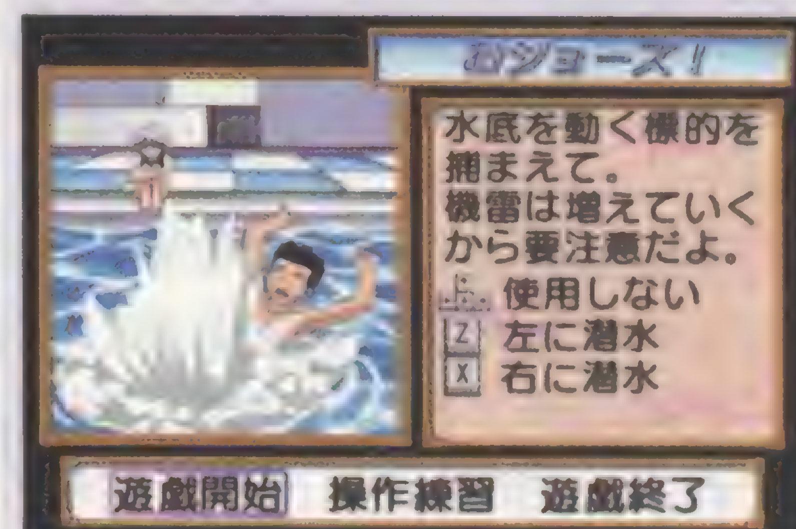


本作的故事剧情发生在上次帝都大战之后的一年，也就是太正14年。新的黑暗势力开始笼罩一片祥和的帝都，原来这次的敌人是以陆军大臣、古代阴阳师后人京极庆吾、鬼王为首的“黑鬼会”，以及其手下金刚、木食、水狐、火车、土蜘蛛所组成的“五行众”。我们熟悉的帝国华击团自然不能坐视帝都陷入黑暗，于是花组小队再次出击。这次的战斗仍然围绕着魔神器进行，而大神为了不让樱重蹈父亲一马的悲剧，毅然毁坏了魔神器，并决心以花组自身的力量来守护帝都的和平。京极为了达到他的野心，利用发动的叛乱来转移人们视线，令降魔复活，并召唤出了以帝都的怨念为能源的究极兵器——武藏……面对这一切，花组的队员们要怎样应战呢？



其实笔者倒是更关心新作中加入了什么新的人物，不知道各位在前作中是否已经追到自己心仪的女孩子了呢（笑）？本作中大家仍然要扮演大神一郎，从南美参加演习归来的他将再度担任帝国华击团·花组的队长。花组中除了原来的6位美少女会重新登场外，还将新补充2名队员，分别是来自欧洲“星组”的意大利贵族少女织姬和沉默的德国少年（其实是少女）雷尼。这两个人的性格差异相当大，一个高傲自信、一个冷漠自闭，想想要同她们共事就让人头痛。而死去的菖蒲副司令的职位将由她的妹妹藤枝枫来代替。此外，现任月组组长的加山将以大神士官学校时代的好友身份登场，他虽然平时极尽搞笑之能，但在关键时刻却又能成为花组极可靠的战友与后盾。大家在游戏过程中一定会渐渐地喜欢上他们。





游戏的整个系统在前作的基础上作了一些新的改进，但仍然是以恋爱养成加模拟战斗为主。恋爱养成部分基本同前作差不多，但由于新人物的增多，新的事件也随之增多，而为了使整个

剧情更加丰富和真实，游戏中加入了更多的SUB事件。所以玩家需要在面对不同情况时酌情加以实施，选择最为有效的作战方案。当然除了以上的介绍外，还有许多新的设定因为篇幅问题不能一一详述。

游戏在制作阵容上不但保留了前作的原班人马，更加入了众多知名人士为新人物配音。这款作品将于不久的将来同大家见面，相信国内的“樱花迷”们一定会再度为之疯狂。

北京 diudiu





编者按：当现代人以为自己代表文明的极峰时，往往有些东西会对我们当头棒喝，告诉我们“人外有人”，又或“天外有天”。正所谓“亢龙有悔”，相信没有人愿作“亢龙”吧。

传奇
The Legend of Mir II

- 类型：网络RPG
- 制作：ACTOZ
- 发行：育碧软件



作为将要在国内游戏市场上登陆的一款网络游戏产品，《传奇》具有“大菠萝”式的界面，以及更为简易的鼠标操作方式和引人入胜的任务。

游戏的整体风格与“大菠萝”相似，界面也位于游戏画面的下方。在界面的左侧位置有一个圆框，如果玩家用的是不能施放魔法的剑士，则圆框里仅会充满红色的“血”；相应的，如果玩家使用道士或是魔法师这两个角色，那个圆框就会被一分为二，左边代表“血”，右边代表“法力”。在游戏中，血和法力都可以随时间而慢慢复原。界面中间的是用来显示玩家之间对话的信息框，上面还有几个可以让玩家组成队伍和门派的特殊按键。整个界面的右边有一个可以显示游戏中时间的图标，并且以太阳和月亮来表示白天和夜晚。在显示时间的图标上方有4个按键，它们分别是为游戏人物进行装备、查看携带物品种类和人物的各项能力数值、设定剑术和魔法。



刚才已经提到了游戏中的人物是剑士、魔法师和道士，这也是玩家可以选择的3 个游戏人物。当然游戏也提供了3个人物的女性专用版，适合女玩家的选择。这样加起来就有6 个人物了。好了，还是按3个人说吧，按照游戏的背景设定，这3个人可以被认为是MIR大陆的救世主。他们分别出身于大陆上的3个古老王国，并受各自王国的指派去寻找先人留下的古代文明，以便利用它来彻底消灭大陆上肆意横行的魔族势力。





为了使玩家充分领略游戏的乐趣，制作者在游戏中提供了大量不同类型的地理环境，玩家会指挥自己的游戏人物涉足森林、荒漠和山洞，同时还可以潜入地下宫殿去寻找宝藏。在游戏画面的左下角会显示角色当前所在位置的坐标，记清楚每个城镇的大致方位对于外出探险的玩家来说很重要，因为在游戏中怪物会对玩家穷追不舍，而尽快进入城镇则可以躲避追杀。在城镇中，玩家也可以进入到许多有特定用途的建筑中，这些建筑前都会有造型不同的人物来经营。

在整个游戏中，时常对玩家造成威胁的是那些造型各异的怪物。它们不仅生活在不同的地理环境，而且都有各自特定的攻击方式，或砍、或劈、或抓、或咬。要对付这些怪物，玩家需要按等级装备各种武器和装备。使用不同的武器或者穿上不同的衣服，在游戏的画面上都会有所表现。当然对于新的玩家来说，单枪匹马与怪物作战是很不利的，所以最好在游戏中找上几个帮手或者利用游戏的组队命令，这样不仅可以尽快把等级练上去还可以去更远的地方探索。

PK现象虽然在这款游戏中时有发生，但是游戏的设定对这个行为做了很大限制。当你第一次PK了其他玩家后，人物上方的名字会由白色变为黄色，这是可以被其他玩家看到的，他们将会对你提高警惕；如果你再次PK其他玩家，名字会由黄色变为红色，这样你在被其他玩家PK后，别人的名字颜色不会改变。当然被PK以后，人物的等级不会受到任何影响，只不过有时会随着被攻击的强度决定身上掉下的物品数量。

《传奇》这款网络游戏的特点就是玩家除了完成各种任务之外，还可以自己组建新的帮派，占领城镇并且可以雇佣一些NPC士兵，甚至会出现各帮派之间的大规模PK行动。希望各位玩家在游戏中都能够找到自己的乐趣。

北京　diudiu



编者按：不同的文化在不同的地域发展，但其中相同处的巧合往往能令人咋舌。

炽炎传说

- 类　型：角色扮演＋回合制战略
- 制　作：台湾宏申
- 发　行：天下华彩

故事以一对兄弟踏上索达纳兹大陆作为开端，引出该大陆内部政权与种族间的对立与相生相息的关系，并穿插匪夷所思的剧情发展与细致的人性刻化。玩家扮演一名自小接受女神守护者训练的战士，在一次任务中与哥哥来到整个游戏世界的中枢索达纳兹大陆，并由此卷入一场宫廷斗争。



《炽炎传说》虽然是一款战略游戏，但是在游戏中也融入了许多RPG成份。最为明显的就是游戏中庞大曲折的剧情以及人物对话时的多重选项，而且根据人物对话时的选项不同，在以后路途中玩家的队友也会有所不同，可以说这些因素都是RPG游戏所特有的。

作为一个传统的战略游戏，如果没有良好的转职系统，那么整个游戏的感觉肯定会大打折扣，所以《炽炎传说》在转职系统上很是下了一番功夫。从转职的平衡性来说，《炽炎传说》考虑得非常到位，而且除了提供了良好的平衡性之外，笔者还发现玩家在游戏中可以选择的职业也非常多，玩家能够想到的职业在游戏中大都能够找到。

一个拥有庞大剧情的游戏如果没有与之相对应的场景，那么即便是拥有与《最终幻想》相媲美的剧情也无法表现出来，《炽炎传说》就注意到了这一点。不过也许有的玩家会认为，过多的场景容易导致游戏画面质量的下降，但是就笔者观察，游戏中的各个场景，无论是640×480全屏显示的大场景，还是只有160×120的小场景都刻画得非常细致，从气势雄伟的宫殿到屋檐下的啤酒桶都制作得一丝不苟，已经达到了CG动画的水平。

所以笔者认为，《炽炎传说》虽然无法起到令战略游戏起



死回生的作用，但是至少可以使我们回味起以前终日浸泡在《炎龙骑士团》和《天使帝国》的日子。

北京　TNT·小兰

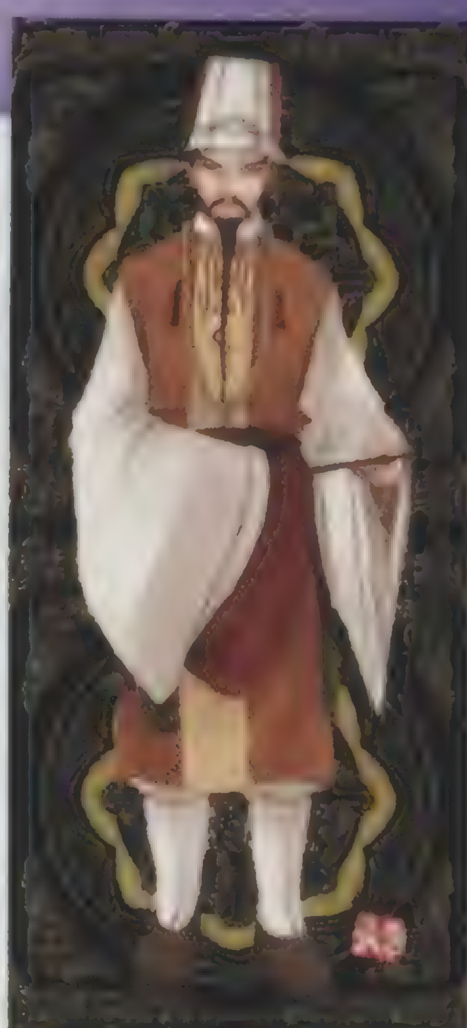
编者按：“和平的天性，是否已领你投向圣战？”——硫璃大师瓦尼克

卧龙与凤雏

◆ 类型：　角色扮演
◆ 制作：　Gameone
◆ 发行：　北京娱动工场









在游戏里重点讲述的是三国时期两位顶尖军师之间的恩恩怨怨。诸葛亮是这个游戏的主角，游戏就是以他小时候在家乡所发生的一些事情为起点，一直讲述到他学艺成功，下山摧毁一个邪教为止。在游戏进行当中，各位玩家可以见到很多日后的三国名将，甚至包括在三国时期中武功第一的吕布！他那亦正亦邪的性格对诸葛亮到底有什么样的帮助呢？呵呵，期待中……

故事情节从诸葛亮（即卧龙）发现一个已经开始危害国家的邪教开始，诸葛亮也明白如果任由其这样发展扩大下去，国家将会变得非常糟糕，同时他也发现在这个邪教的背后有一个很有智慧的军师在指挥作战，呵呵，庞统的名字诸位玩家一定不会感到陌生吧，在这里他还被赋予另一个“美丽”的名字——凤雏。这样就迫使诸葛亮不得不发奋学习新的法术和谋略来对付他的敌人。在他的老师——天玑老人那里，诸葛亮学会了对他今后发展有很大帮助的兵法谋略，并且和一个武功超群的武将结交成了好朋友，哈，这个武将可不是吕布呀！诸葛亮在山上学习的时候，却发生了一件令他意想不到的事情，他的老师去世了（老师的忽然去世是必然有意外发生的明显标志），这对诸葛亮的打击很大，而且还是在敌人围攻之下力竭而亡的，于是诸葛亮就下定决心要为老师报仇。

这也就是游戏的高潮部分了，诸葛亮带领他的朋友一起来到了邪教的总部，在他头脑不清醒的情况之下竟贸然发动总攻，下场如何相信大家都已经想象到了，卧龙一败涂地，而且还将他爱人的性命赔了进去。在双重打击之下，卧龙终于倒下了，他为自己的莽撞而后悔，为自己的冲动而懊恼，他还能再次发挥自己的超能力将爱人救醒吗？哈哈！策划不会那么不近人情的，最终诸葛亮将他的爱人救醒了，这样的结局我想大约是策划人员为了少挨玩家的骂而刻意安排的吧！

卧龙明白了单靠冲劲是没有办法瓦解这个邪教集团的，他必须要靠自己的聪明才智来制服邪教的首领。于是他在山上自己研究出了一套法术，希望这样可以将敌人一举全歼。但是，在这个邪教里不单有武功高强的武将，还有一个智商很高的军师在幕后指挥着，当诸葛亮再次来到邪教总部的时候，卧龙与凤雏，这对三国历史上最出色的军事家终于面对面了，他们的对决也将是本游戏的一大卖点。

终于，游戏发展到了尽头，也到了应该有一个了结的时候。双方势必要进行一场恶斗，诸葛亮的前途在此一战。战斗的胜利是意料中的事情，但是在战斗胜利之后，将会有一个影响以后历史的决策，甚至会影响到卧龙的身家性命。是什么呢？大家还是等待游戏来解谜吧！

浙江　孔雀

编者按：我一向不对历史发表太多的言论，毕竟已是死无对证，现在，我只愿历史不是如此被“创作”出来的。

新世纪福音战士——绫波育成计划

Neon Genesis Evangelion

- ◆类 型: 恋爱模拟
- ◆制 作: GAINAX
- ◆发 行: 新天地互动













就在动画片《天鹰战士》在各地电视台播放，大行其道，掀起一股热潮的时候，以其为背景的电脑游戏《绫波育成计划》也即将完成汉化，推向市场。

游戏的主人公是脱离原作而设计的人物(可以自己取名)，他被调往NERV总部担任绫波丽的监护者和辅导者。养成绫波丽的主要目的当然是要使其人性化，不再像原作中那样，始终不苟言笑。这个任务并不困难，在一张白纸上描画，总比改造已经成型的性格要简单多了。遵循传统育成游戏所惯用的手法，通过安排日程、谈话、购买道具等手段，就可以获得不同的最终结果。



最独出心裁的是游戏者可以输入一些短语教导绫波丽，只要把这些短语按照游戏预设的“作品标题、人物名、生物名”等进行选择，就可以让AI记住。当短语量足够大的时候，绫波丽在日常对话中也会使用其中某些词语。怎么样，够有趣吧，可不要随便乱教哦，对话时会出笑话的。

和所有育成游戏一样，根据绫波丽各种参数的不同，游戏会给出30多种不同的结局。由于情节主线从碇真治出场前一直延续到NERV被灭，忠实地再现了原作，并由动画原班人马参与了全程语音的配制。一切都结束了，一切又重新开始，死亡的主人公得到了复生，或者不如说镜头跳转向另一个世界中的他。在那里，他遇到了绫波丽，一个疯狂的科学家、一位寡言的艺术家或者一位虔信的修女……你希望遇到的是怎样的绫波丽呢？

北京　深水蓝

编者按：这个游戏非常适用于那些在生活中身不由已的人，因为在这里你不但不必受他人的制约，甚至还能如玩偶般摆布他人。



秦殇

◆ 类　型：　动作＋角色扮演
◆ 制　作：　目标软件
◆ 发　行：　目标软件



殇，这个字你认识吗？

刚看到《秦殇》的界面时，我一怔，也许提到屈原的《国殇》、前段曾热销一时的《情殇》，大家都不觉得陌生。可是据统计，25岁以上的人还有一大半不是十分明白这个字的含义，更何况国内大龄玩家有限，年纪小一点的玩家念都念不出来。据说，当初为了定下这个名字，目标公司内部也有争议，一部分人认为这个字不是常用字，不太容易被玩家辨认；另一部分人则认为，只要你认识了它，恐怕就很难再忘掉了，而且“殇”古意十足，与游戏内容相符。几经周折，终于将这款以秦朝为背景的动作扮演游戏正式命名为——《秦殇》。

游戏以中国古代秦朝末年和楚汉战争为历史背景。秦末，二世皇帝胡亥继位，国政残暴，百姓怨声载道。公元前209年，在大泽乡爆发了大规模的农民起义，随后全国各地起义的义军纷纷举旗。刘邦(汉王)和项羽(楚王)也在这个时候带领着自己的人马与秦国开战，当时天下一片战火。秦国虽然被推翻了，但是刘邦和项羽都想成为中国的皇帝，经过8年苦战，刘邦终于建立了中国最强大的朝代——汉朝。

游戏中的主人公是秦国的太子扶苏，本来继位的应该是他。父亲无故的死亡、弟弟的无端陷害、家人的无辜被杀、旧友的无情出卖、义士的无私帮助、爱人无微不至的关心，这些支持着扶苏，让他有勇气在这个乱世生存下去，并力图有所作为。

可以说，制作人员为了真实地再现当时的社会而付出了相当大的努力，场景做得十分古朴，游戏地图也力图再现大秦帝国当时的版图。在这里你可以看到长城、秦始皇陵、阿房宫昔日的辉煌，而且游戏中对于天气变化的演绎也毫不逊色于《暗黑破坏神》，甚至为了配合当时的社会现象而设计了“血雨”。









虽然从演示版中也看到该游戏带有《暗黑破坏神》和《博德之门》的影子，但无论从画面、音乐还是游戏的战斗操纵方式来说，都与前面所提到的两部游戏不尽相同，拥有自己独特的个性。

据制作人员讲，本产品既可以单人游戏，也可以通过局域网进行多人游戏。而且像Battle.net一样，《秦殇》也可以分组在Internet上对战，制作公司将建立自己的战网服务器，为玩家提供免费的在线游戏服务，应该说《秦殇》的前景看好。

北京　逸帆

编者按：殇，这个字你认得了吧。看来江湖中又一轮博杀很快就要开始了。

神秘岛III——放逐

MystIII: Exile

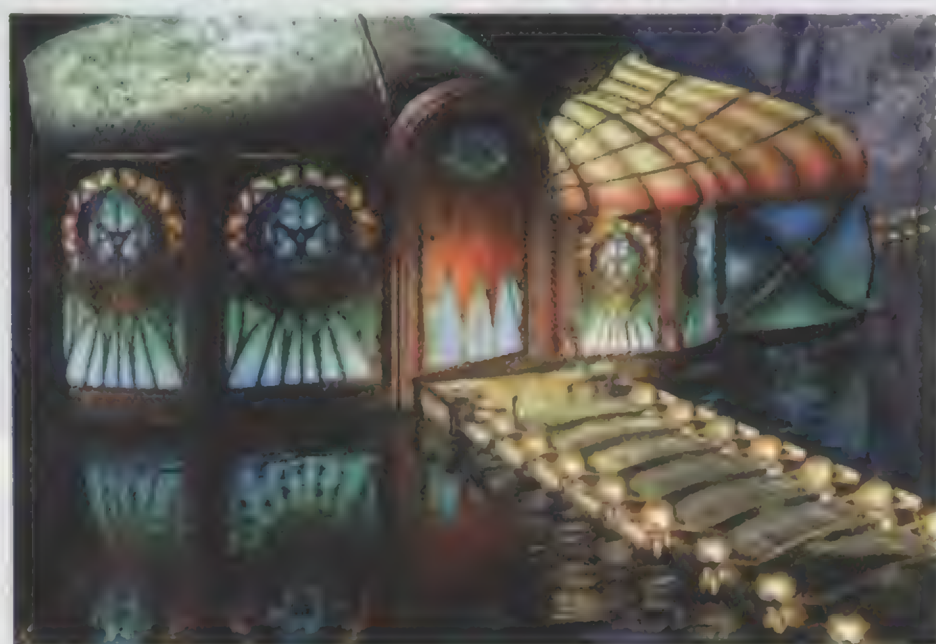
◆类型：冒险解谜
◆制作：Presto Studios
◆发行：育碧



《神秘岛III——放逐》（MystIII：Exile），史上最强的冒险解谜游戏再次强档出击！喜欢怀旧的玩家可能都还记得1993年的《神秘岛》，这个首创以光盘作为载体的游戏一面世就带给全世界玩家从未有过的强烈体验。其后的《神秘岛II——裂隙》秉承前代风格，同样获得了巨大成功，并确立了《神秘岛》系列在游戏史上的地位——I、II代总计超过一千万的销量毕竟不是盖的，况且买游戏的玩家当中有一半以上是女性，更不能不引人遐想。虽然该游戏以场景解谜为主，但大量存在的英文文字对于国内玩家来说有着不小的语言障碍，多少阻碍了《神秘岛》系列在国内的风行，到现在我还记得一帮朋友不分昼夜地围在电脑桌前共同探寻“神秘岛”世界，但却时时被龙飞凤舞的英文困窘的情景。

这也是我为什么没有过多接触今年英文版《神秘岛III——放逐》的原因，好在中文版即将出台，我想也该出手了。经过汉化的《神秘岛III》以更贴切的语言环境衷心地为国内玩家服务——不管是铁杆的老《神秘岛》迷，还是心存仰慕与畏惧的新玩家。

环环相扣的谜题、充满艺术美感的图画，这就是《神秘岛》系列从I代开始就具有的不变特质。不可否认《神秘岛》系列游戏的谜题有近乎BT的嫌疑，然而正是这种艰难，激起了从不服输的游戏玩家坚韧不拔的毅力。经过努力才能品尝到胜利，我想这才是游戏的宗旨吧。《放逐》的故事背景延续自二代，情节上有所发展，场景则仍然是魔法世界——神秘岛，而我们的谜题就围绕着情节发展与神秘岛各个部分同时循序展开，玩家们终于可以为再一次“寝食难安”而欢呼了。





《神秘岛》的场景画面一直为新老玩家所称道，此次《放逐》脱离前两代的2D场景设计，以新的引擎制作出完全3D化的世界，加上32位色图像、1600×1200解析度（最高）、360度自由视角，一个崭新的魔法世界就这样在玩家眼前鲜活跳动起来。

北京　易人



A．维台克是一个沙子和天空、水和风组成的充满灰尘的世界，迷茫的我在这里找到了“杰纳因”之书。



B．多么熟悉的一扇门啊，正当我在翻开自己的新作《勒瑞斯恩》时，一个叫萨瓦多的人忽然出现并抢走了书。我必须夺回它，否则世界将会因此而变得疯狂。



C．萨瓦多藏身的观象台，当我们千方百计找到进入该处的方法时，萨瓦多却拿着《勒瑞斯恩》消失了。



D．在这条阴森的通道中，我找到了一张电子控制图，上面的符号分别代表维台克时代开始的石堡、水轮机构、电磁室和电梯系统，但是要如何才能启动它们呢？



E．在“杰纳因”时代的小岛上，散布着7个不同颜色的反射镜。每个上面有一个反光镜和两个透光镜，按动下方会转动它们并将光线折射到不同的地方。我们要将这些反射镜的光线全部连接起来，让它最终射向小岛北方的一扇神秘之门上。

黑与白——宠物岛

Black & White:Creature Isles

- ◆ 类 型： 3D策略模拟
- ◆ 制 作： Lionhead Studios
- ◆ 发 行： 电子艺界

在几个资料篇陆陆续续被推出以后，终于还是没有完全满足制作公司的要求，他们决定再完整地重新定义一次游戏的内涵，于是就有了今天为大家介绍的《黑与白——宠物岛》（Black &

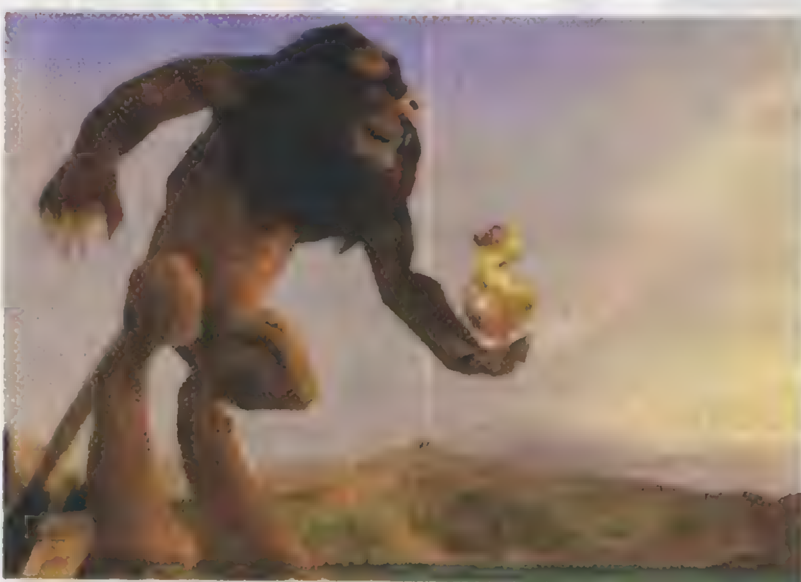


White：Creature Isles）。在这个新的资料篇中，系统和图形引擎承袭了前作的所有成功特点，所以本次的游戏让制作者尝试另起炉灶，让玩家体验另外一个神奇的世界。在这个祥和的世界里没有任何神灵，因而首领和守护者Mercutio就邀请你来他们那里作他们的神。不过事情也不那么简单，虽然你以前有诸多伟大功绩，但是仍然不会那么轻易地被



这里的居民所接受，你需要接受25个考验才可以通过初期的测试。这里的测试其实就是一个个小游戏而已，不过它不是要玩家去完成，而是要求你的宠物必须通过考验。当然大家也不用担心你的宠物不能通过测试，其实这些测试和宠物的日常生活都息息相关。当你的宠物顺利通过这些测试以后，游戏才正式开始。

《宠物岛》是



《黑与白》世界中一个全新的部分，这里的居民是大量的生物。在游戏里生物间每一个微小的动作都会在相互间产生影响，当然相对的来说，你的宠物受到的影响应该更大一些。你必须不断教导你的宠物练习战斗的技巧以及其它生活技能。游戏的目的就是培养一个玩家认为最满意的宠物，因此也提供了很多有意思的养成模式，甚至让你的宠物也有可能拥有自己的下一代。这些新有的特点看上去很是让人心动。

就现在所了解到的资料，我似乎察觉到狮子头以及皮特的愿望是构建一个玩家完全互动的《黑与白》的完整世界。而这次的《宠物岛》只是增加了一部分游戏的乐趣让大家来预习这个游



戏的环境，因为更多更完整的故事情节估计会留到现在还是小荷“只”露尖尖角的《黑与白Ⅱ》了。不过也正因为如此，我们才更要试试这个资料篇到底又有啥子让人痴迷的东西了。

游侠创作室　天丝

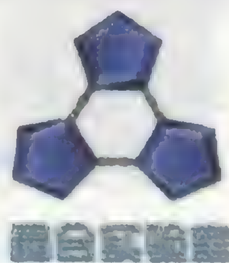
编者按：一旦真的如狮子头以及皮特所愿，出现一个完全互动的《黑与白》的完整世界，皮特会毫不犹豫地把你的钱夹和生命一起偷走。





独立战争II——危机边缘

Independence WarII:Edge of Chaos



- 类 型：飞行模拟、射击
- 制 作：Particle Systems
- 发 行：奥美电子
- 系统配置要求：奔腾II300、64MB内存、Win9X



地球的承载能力终究是有限的，所以人类开始了向外太空的探索和蔓延。时隔3年，Particle Systems又为我们带来了曾风靡一时的太空模拟游戏《独立战争》(Independence War)的续篇《独立战争II——危机边缘》(Independence War II：Edge of Chaos)。

《独立战争II——危机边缘》是以《独立战争》结束100年后为背景，讲述了一场发生在外太空正义与邪恶势力的较量。在精美的过场动画中，很不幸，玩家所扮演的Cal Johnston的父亲被MAAS企业掌管人杀害了，序幕由此拉开，因为Cal Johnston一时冲动触犯法律，而开始了长达15年的牢狱之灾以及更漫长的战斗生涯。

飞行、射击、组建具有自己个性的无敌太空船、在外太空流浪飘荡，这些都已经成为此类游戏不可或缺的要素了，也很难再提起人们更多的兴趣，不会像第一次见到这种模拟太空的游戏那样有激情了。因此，Particle Systems为了在众多同类游戏中能够崭露头脚，对《危机边缘》的制作的确是下了一番苦功。

在图像方面，《危机边缘》使用了支持Direct3D API的3D图像引擎，这是与前一代游戏有所不同的，第一部《独立战争》中的引擎只能够支持Glide的3D加速卡，这也算是Particle Systems三年来对该游戏所做的较大改善。动画开场规模宏大、色彩鲜艳，游戏的整体色彩搭配比较和谐，对于细节部分，如太空船外的星空、不时划过耳畔的流星碎石，都会给人很逼真的感觉。

据称，在这个网络横行天下的游戏时代，Particle Systems也为《危机边缘》设计了局域网和因特网连线功能，《危机边缘》中将出现死亡竞赛和协作性多人游戏模式。

值得一提的是，制作者为玩家提供了多种对战方式，除了传统的死亡模式、夺旗模式，还有一种被称为“贴炸弹”的游戏方式。这种方式有点像朋友之间传染感冒，往往一个人的感冒传给了另一个人以后自己就没有什么大碍了。这里也如是，在游戏一开始会有一艘太空船载着一颗不定时炸弹，而其它的太空船一旦与它过于接近，这颗炸弹就会转移目标。呵呵，相信没有哪个船长愿意自己的太空船处于危险之中吧。

尽管资料有限，但从DEMO中看出，游戏目前还存在一些细节需要进一步修正，希望当它面对广大玩家的时候应该是一款已经经过精心修饰的太空模拟游戏。









◆ 本刊记者/白露

初访"戏谷"林宪民

第一次来到第三波戏谷公司总部时，这里刚刚装修完不久，房间里还有一些化学涂料的味道，什么东西都是崭新的。戏谷的副总林宪民已经在会议室等我了。我很早就见过他，但是面对面的采访，这是第一次。

当我坐下来开始我的采访时，我发现自己原来准备的采访资料用不上了，林总是一位健谈的领导。他告诉记者，他在宏基已经度过了15年的春秋，做过公司里的所有类型的工作，可以说是直接参与了IT行业的发展，对它的每个关节都相当熟悉。

5年前林宪民开始接触互联网，当时他担任了新加坡宽带网开发协会的技术委员，从那时起他便开始关注研究中国的互联网发展，并从那时开始接触游戏产业。当时大陆的许多论坛都免费架设在新加坡，他在一段时间内锁定300多个中文网站，每日浏览，逐渐对华语地区的互联网文化有了自己的看法。他发现大陆地区的年轻人思维非常活跃，对于信息的需求也很强烈，但是媒体的发展却是不成熟的。造成这种现象的原因是多方面的，包括资讯的来源不足、读者缺乏付费阅读的习惯等等。"年轻人有很多想说的话，但是没有一个足够的口径来发出他们的声音，那么在这种情况下我们是否可以以健康的娱乐活动引导大家？"于是他想到了网络游戏。他认为网络游戏在中国有着很大的群众基础，能充分满足身处不同地域的年轻人的交流需求。而从商业上讲，真正能产生利润的是"智慧财产"和"服务工业"。电脑硬件本身的利润很低，要赢利，只能靠软件（硬件归根结底也是软件）和服务。而这本身正好与网络游戏的赢利模式切合在一起。

谈到戏谷自己的产品时，林宪民讲起代理龙族时的一段亲身经历。今年6月龙族开始测试，当时捆绑了20多万片光盘，并在几十个网站开设了客户端的下载。开始注册的第一天上午，就因为同时注册的人数过多，服务器承受不住，几近崩溃。不了解真相的玩家们因为注册不进游戏，马上怨言纷纷。林宪民亲自在官方BBS上看到一些黑客集结起来，约好下午1：00时炸掉服务器。他形容那时的感受是"后背的汗当时就流了下来"。在解决这个问题的时候，新的问题又出现了，由于不熟悉游戏，所有新进游戏的玩家统统都挤在新手区，以致达到了摩肩接踵和无法前进的地步。技术人员不得不把他们分流到几个不同的地区……事情最终还是得到了解决，但是回想起来，这对任何一个靠服务赢得顾客的网络游戏经营商来说都是一幕险情。"但目前一款网络游戏经营最难的还不是客服，而是玩家的作弊行为，"林宪民又说道，"它所引发的问题是多方面的。"

当记者问他如何理解客服人员的工作性质时，他说："一个优秀的客服要胜任法官、侦探、老师、保姆和维修工作。

那么最近《龙族》有什么新动态呢？最新的消息是，该游戏最近将推出10元价的新版本。这个版本可以任意开卡，但不支持续卡，可以说是专为新玩家而设计，旨在降低游戏进入的门槛，让更多的人可以了解网络游戏。戏谷最近还在广州、重庆新建了两组服务器，以满足当地玩家的需要。

好了，讲了这么多戏谷的事，让我们再一起看看最近游戏方面的其他动态吧。



日前，晶合时代公司与第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司合作，推出一款来自韩国的大型虚拟社区网络游戏《骄城》。这是继晶合时代公司成功总经销《千年》、《红月》之后推出的又一款韩国网络游戏。该游戏摆脱了以往武力格斗的游戏模式，强调了玩家的情感沟通。游戏中还提供了住宅、家电等日常生活的内容，相信它会得到相当一部分女性玩家的青睐。

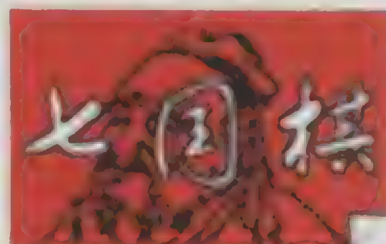


由Microids和Black Cactus联手推出的《勇士之王》（Warrior Kings）的代理权最近由奥美电子取得，这是一款基于欧洲神话背景的即时战略游戏。游戏采用全三维设计，使得这一奇幻王国中的美景一一呈现在玩家面前。联网作战时游戏支持最多800个战斗单位同时投入战斗，规模十分宏大。



由网易游戏频道、网易社区共同举办的第一届游戏征文大奖赛在10月20日拉开帷幕。本次征文完全采取网上投稿形式，在网易社区的任何一个游戏主题讨论版中都可以投稿参加此次征文比赛。这是在网易举办的最大规模的一次游戏征文大奖赛。

在我国，手机游戏领域可以说是一个空白，但是最近一个叫MiG-29的公司推出了一款定名为《七国棋》的手机游戏。它是通过手机SMS短信息来玩互动的一款策略型战争游戏，该游戏以战国时代七国纷争为历史背景，允许7个玩家同时参与，本刊记者参与了初步的测试，感觉还存在着一些问题，该游戏目前还不支持使用神州行卡上网的手机用户。目前在我国，手机游戏发展滞后是由多方面原因造成的，在欧美和日本等国家，手机游戏已经成为了游戏市场中不可忽略的一个重要组成部分。





◆ 本刊记者 风林火山

"东京游戏展"合二为一

近期，日本计算机娱乐软件协会(Computer Entertainment Software Association)正式宣布，将不会举办明年的"东京游戏展2002春"。今后，这项每年举办两次的游戏盛事——"东京游戏展"，将改为一年一次。

由于近几年游戏市场的不景气，日本游戏业正面临着严峻的考验。从1996年至1999年期间，"东京游戏展"的参观人数均能够持续保持在16万人以上，可是到了2000年参观人数却下降到13万人。世嘉(SEGA)、史克威尔(SQUARE)、任天堂等日本较大的游戏厂商对于"东京游戏展"的积极程度已大不如前，而且许多厂商都在独自筹办游戏展，这也是导致参观人数不断下降的原因。

根据SESA的资料显示，明年的"东京游戏展"将改在年中举行，有关游戏展的内容、举办方式及地点还未见公布。

《暗黑破坏神》将出合辑

暴雪（Blizzard）宣布将在北美等地推出《暗黑破坏神》（Diablo）的合辑产品——Diablo Battle Chest。内容包括《暗黑破坏神》、《暗黑破坏神Ⅱ》及目前最新的资料片《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》。此外，还包括了一本《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片的策略指导攻略。合辑售价约为50美元。

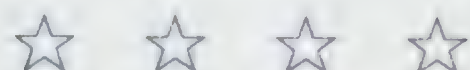


《英雄本色》"功夫版"



近期，国外一位MOD（游戏扩展包）设计者Kenneth Yeung推出了他为《英雄本色》（Max Payne）制作的一个MOD。这个MOD不但为游戏加入了一个"功夫战斗系统"，使得《英雄本色》的主角马克思·佩恩可以用李小龙般的身手来对付敌人，而且还加入了新的动态摄影效果、选关器和武器音效，原有的武器也作了一些改变。有兴趣的朋友，不妨试试马克思·佩恩的李小龙身手。





Westwood开发其首款网络游戏

著名的游戏公司Westwood正在开发一款名为Earth and Beyond Online的在线游戏，将于明年初推出，这是该公司进入在线游戏市场的第一次尝试。

游戏以未来幻想的世界为背景，以不断开发新星球和定居发展为目标，将会有Terran、Progen和Jenquai三个种族出现，而战斗就成了生存下去的必要手段。看看游戏的画面，很令人期待吧。









id Software连续推出三套游戏全集



最近，id Software继先前推出的《毁灭公爵——收藏版》(DOOM: Collector's Edition)之后，又推出了《雷神之锤——黄金版》(QUAKE III: Gold Edition)和《最后的雷神》(Ultimate QUAKE)两套游戏合辑。



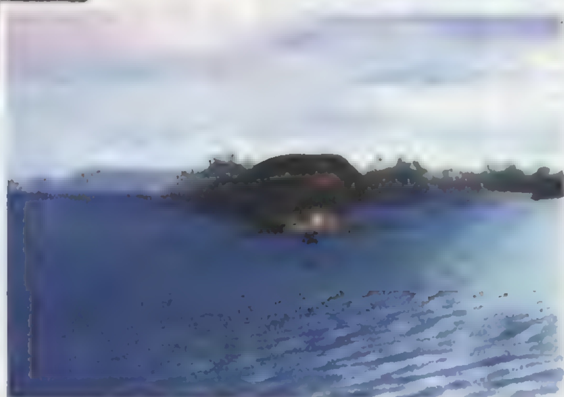
《雷神之锤——黄金版》包括了《雷神之锤III竞技场》(QUAKE III Arena)和《雷神之锤III——团队竞技场》(QUAKE III: Team Arena)这两套游戏。《最后的雷神》则包括了《雷神之锤》(QUAKE)、《雷神之锤II》(QUAKE II_和《雷神之锤III竞技场》(QUAKE III Arena)这三套游戏。

虽然都是一些旧游戏的合辑，不过作为收藏的话还是一个不错的选择。

尽展GeForce 3威力的游戏



DreamCatcher宣布了一款由Firetoad Software开发的赛艇游戏——《燃料》(Fuel)。该游戏用上了GeForce 3的技术，其画面表现非常出色，





nVidia也选上了这款游戏作为其展示GeForce 3威力的游戏之一。游戏中共有5种不同的汽艇，玩法与其它该类游戏分别不大。预计明年年底推出。

《闪击战》最新扩展片推出

《闪击战》的最新扩展片——《完全战争》(Total War)已由德国的Intex Publishing公司宣布推出。这个非官方的扩展片增加了24个全新任务以及19幅新地图，不过它需要《闪击战》原盘和《永远的闪击战》扩展片才能运行。喜欢《闪击战》的玩家们，千万别错过了。





世嘉做上麦当劳的生意

据日本SEGA公司称，该公司已于著名快餐连锁店麦当劳达成协议，将为麦当劳设计、开发一款针对10岁以下儿童的娱乐机，现已在东京地区的4家麦当劳分店进行试用。

SEGA公司表示，这款娱乐机是以该公司先前所推出的观赏用摆设品——观赏鱼为基础所开发的，使用者只需使用一根手指，即可通过按触来轻易地操纵屏幕上的角色或是作出指示和决定。

这款娱乐机可以更换不同的游戏软件，目前SEGA共准备了6套相应的游戏产品。未来，SEGA还会按照麦当劳的要求，开发出更多种类的软件。不知国内的麦当劳，以后是否也会有此娱乐设施。

《梦幻之星在线》将移植电脑

索尼克研发小组宣布，将面向电脑平台推出《梦幻之星在线》(Phantasy Star Online)游戏。《梦幻之星在线》是世嘉DreamCast平台上的一款深受玩家喜爱的在线游戏，曾获得CESA年度游戏奖，现在DC版的《梦幻之星在线》的全球用户已达到23.5万人，其中日本13万、北美7万、欧洲3.5万。这次移植的游戏是世嘉DC游戏《梦幻之星在线》的第二个版本。语言选择系统将包括中文、英语、法语、德语、西班牙语、韩语和日语。该游戏将会有双张光盘的容量，游戏的最小系统配置需求为Pentium III 450MHz，并需要支持Direct3D的显卡。







PC版的《梦幻之星在线》计划于冬季时在日本发售，但不知国内玩家何时才能享受到这款出色的游戏。

北京晶合时代软件公司"MP3事件"



在9月10日出版的《京华时报》上，刊登了这样一篇文章——《西单图书大厦买到盗版MP3》。文中在谈及有关MP3的版权问题时，把矛盾的焦点集中在北京晶合时代软件公司代理出售的MP3相关产品上，指责该公司公开出售的MP3实为盗版产品。此文刊发后，由于北京晶合时代软件公司是一家在业界较为知名的正版软件连锁销售公司，竟也牵涉到盗版软件问题，以至一些读者纷纷致信本社，询问事件的相关情况，并表示出对此次事件的极大关注和置疑。为了维护广大消费者的合法权益，以及出于对事件事实真相的了解，本刊记者进行了采访调查。

MP3是目前计算机及互联网上较为流行的一种音频文件。关于它的界定，也就是说MP3这种近几年才出现的新生事物，由于其在出现时的载体为计算机，而它又是以一种新的声音或是音乐文件的形式出现，那么，它究竟应归属于软件还是音像制品呢？记者就此问题询问了中国软件登记中心以及国家版权局的相关负责人，正如《京华时报》那篇文章中提到的那样："在国家版权局1999年颁发的《关于制作数字化制品的著作权规定》中，并没有对这种产品给予明确界定。"而且在《音像制品管理条例》中也明确规定了，适合于此条例的音像制品包括录有内容的录音带、录像带、唱片、激光唱盘和激光视盘，其中并不含MP3光盘，因此，它并不适用于《音像制品管理条例》中的有关规定。但在没有明确界定的情况下，就把它归属为音像制品，未免有些主观臆断、以偏概全了。

没有界定，并不等于无法可依。在《关于制作数字化制品的著作权规定》中，虽然没有对MP3盘作出明确的规定，但这种产品同样适用于该规定的第2、3、4条。于是，此事件的焦点就集中于北京晶合时代软件公司代理销售的这些MP3产品是否有"双重授权"。所谓"双重授权"是指，一、是否有正版软件销售所必需的代理授权，二、是否有这些已压制成MP3的歌曲的正式授权。

据北京晶合时代软件公司策划总监银代仁先生讲，在他们得知此事后，就已经暂时停止出售这些MP3产品了，并已将有关该产品的相关授权证明提供给了《京华时报》以及西单图书大厦，以期待事件的尽快解决。据他说，他们在代理、销售这些MP3产品时，是经过国家新闻出版署的下属几家出版单位，如北京伟地电子出版社正式认证授权的。说到《京华时报》文章中提到的伟地出版社时，他解释说，伟地出版社并非像《京华时报》文章中所描述的那样"不见了"，"变成了一家科技公司"。这种带有非常明显的暗示意图的语句，让人感到该出版社似乎有不合法的地下经营行为并已畏罪潜逃。而实际上，伟地出版社只是在北京变换了办公地点，从原来丰台区的工作地点搬到了西四附近的新工作地点。但由于该报的记者采取了暗访的形式进行采访，而记者问及的又是该公司的普通员工，因而，他认为《京华时报》的报道有所失实。但是，即使这是一家正规的出版社，他们就能对这些MP3产品进行授权吗？从国家版权局了解的情况看，北京伟地电子出版社并无授权销售这些MP3产品的权利，而拥有授权能力的是持有这些歌曲版权的版权所有者。那该出版社是否了解这一情况，会不会是违规操作？就此问题，晶合时代的银代仁先生对事件的来龙去脉作了解释。

据他说，晶合时代软件公司是一家以连锁形式出现、专门从事正版软件发行和销售的软件公司，而非音像公司。他认为，其所代理销售的MP3光盘应属于软件产品，走的是软件产品的销售渠道，所以才会有正规出版社的正式授权，这些MP3光盘实为正版软件产品。他还说，由于MP3的特殊性，如果制作、开发MP3产品的公司没有取得这些歌曲所有权者的正式授权，伟地电子出版社不会授权让其销售这些软件产品，晶合时代软件公司更不可能代理这些产品。在谈及有关这些MP3涉及的版权问题时，他解释道，因这些MP3产品中涉及的歌曲众多，一一向唱片公司交纳版权费有所不便，于是制作、开发MP3产品的公司选择了通过中国音乐家协会来交纳版权费用的办法，而这也符合《关于制作数字化制品的著作权规定》中第4条的有关规定。据此，制作、开发上述MP3产品的公司已向中国音乐家协会交清了这些制成MP3的歌曲的版权费用。但由于并不了解这个行业的相关情况，在《京华时报》报道"西单图书大厦买到盗版MP3"后，晶合时代软件公司了解到这种协会是实行会员制的，而其代理的MP3产品中歌曲的演唱者并非中国音乐家协会的会员，因而该协会并不能将上述MP3产品的制作、开发公司已交纳的版权费转交给相应的版权持有者。银代仁先生说，由于这样的原因，这些MP3产品对歌曲版权的持有者有可能会造成意想不到的侵权，但绝对不是《京华时报》提到的"盗版MP3"。他认为，晶合时代软件公司作为软件代理销售商，只要是在自己经营范围内的、通过了国家有关部门审批的合格商品，就可以公开销售，因此并不是所谓"版权"之争的当事方，《京华时报》在没有对事实真相彻底调查清楚之前，就下了"盗版MP3"这样的结论，给晶合时代软件公司造成了不良影响，这是不负责任的。

编者按：无巧不成书，这次同为媒体的《大众软件》也遇到了相似的问题（详见声明）。这次事件并不是一个简单的版权之争。随着科技日新月异的发展，新生事物不断涌现，为了避免出现不必要的矛盾，就需要不断完善我们的法律法规，让任何事情都能够做到有法可依、有法必依。

声明：本刊第19期打盗专栏提及的《拳皇2000》软件，为拥有ISBN号的国内合法出版物。今后我们将加强调查核实，对伪正版的打击做到更加准确有力。

光芒之池——德兰诺的废墟
POOL OF RADIANCE
RUINS OF MYTH DRANNOR

背景 基于龙与地下城规则最早的PC游戏

1975年，正当大多数目前国内资深玩家还在襁褓中嗷嗷待哺之时，美国人Ed Greenwood正首次将其独创的魔幻世界“被遗忘的国度”（Forgotten Realms）应用于自己在家中主持的桌面D&D（龙与地



下城）游戏。实际上，Ed早在接触D&D之前就已开始构思这个如今闻名遐尔的虚幻王国。20多年来，大量以其为场景的优秀魔幻小说不断改进和充实着“被遗忘的国度”，具备丰富资料和完整背景的“被遗忘的国度”终于成为“龙与地下城”系列中最成功的场景设定之一。

在一颗被称为托瑞尔的异世界行星上，存在着费茹、卡拉图、马兹卡、奥-夸叮等大陆文明，“被遗忘的国度”中的故事主要发生在类似古代欧洲的费茹大陆上。费茹大陆上不仅有人类，也有精灵、矮人、地精、兽人等物种。不同种族的关系总在冲突与调和间交替变换，而各种职业和各种族的英雄们也由此演绎出无数令人荡气回肠的冒险故事。众多知名角色中当数睿智的大法师伊尔明斯特和叛逆的黑暗精灵崔斯特最引人注目，后者曾在同样以遗忘国度为场景的PC游戏《博德之门》系列中屡次露面，一度成为AD&D迷们津津乐道的焦点。

游戏开发者们迅速从“龙与地下城”的走红中看到了商机，“被遗忘的国度”作为这棵大树上最成熟的果子显然是首选的目标。1988年，以制作策略游戏闻名的SSI公司推出了以龙与地下城第2版规则为基础的RPG大作《光芒之池》（Pool of Radiance），它是第1部登录PC平台的D&D作品。这款游戏很快赢得了所有“龙与地下城”爱好者的青睐并成为D&D“金盒子”系列游戏中的先锋之作，其知名度堪与今天的《博德之门》和《暗黑破坏神》相媲美。

经历了跨世纪的版权辗转之后，《光芒之池》的续作《光芒之池：德兰诺的废墟》终于回到暴风前线工作室手中，但该游戏的代理发售工



作却转由育碧软件负责，当年仅有1兆多的容量如今也变成了双CD，唯一不变的仍然是遗忘国度的场景。在前作的结尾，New Phlan被英雄们解放，但谁也没有料到另一股黑暗势力又突然夺取了这座古城。作祟的邪

恶统治者利用魔法宝石“光芒之池”向古城中心传送了大量妖魔鬼怪，英雄Athan在大法师伊尔明斯特的召唤下率领冒险者们来到New Phlan，他们将调查事情的



真相并彻底摧毁邪恶势力，而这就是玩家在《德兰诺的废墟》将要完成的使命。

从一开始，《德兰诺的废墟》的制作者们就没有打算勾勒出一个庞大宏伟的虚拟世界，因此他们特意选择了德兰诺的废墟这样一个相对简单的环境。德兰诺的前身是一座有两百年历史的古城Cormanthor，在城中精灵国王Eltargrim的统治下，人类、侏儒、地精和精灵实现了和平共处。为抵御兽人的侵袭，包括伊尔明斯特在内的一批大魔法师被请来为该城铸造魔法防护屏障Mythal。魔法罩竣工的那年Cormanthor正式改名为Myth Drannor（德兰诺）。迷失之矛年（712DR），德兰诺在魔族Yugoloth黑暗军团的残酷攻击下被攻陷，一度繁华的精灵帝国虽由此化作废墟，但魔法师们在城陷之前留下的诅咒和魔器却使得这里成为一片充满着神秘的禁地。

改进 游戏设定完全参照第3版龙与地下城规则

《光芒之池：德兰诺的废墟》也是第1款完全参照第3版龙与地下城规则的电脑游戏，国内数量不断增长的AD&D爱好者中有相当多的朋友正翘首以待游戏在国内的正式上市，笔者同样对这款据称可能动摇《博德之门2》霸主地位的名门之后充满了期望。客观地来说，游戏在忠实执行第3版规则方面非常出色，很多描述直



接取自第3版规则的《角色手册》：该游戏决定主角的初始属性时采用点值增减模式，玩家无法再通过掷骰子方式与命运之神一搏；武器攻击的致命一击率计算与桌面游戏的规则完全吻合；各种魔法的绚丽效果也是游戏中值得称赞的风景线，但它们和其他技能、特技一样严格按规则手册照搬，绝无新创。尽管《博德之门2》也多少引用了一些AD&D第3版规则的条款，但《德兰诺的废墟》却相当忠实和完整地照搬了第3版规则，尤其是战斗和移动方面的标准，英雄们不但可从侧面包抄敌人，也能发起正面冲锋，或者是施放法术来个临危一击。笔者个人认为《德兰诺的废墟》的另一优点是它灵活的多重职业系统，游戏中的角色可以在升级后选择将点数用来提升不同的职业技能，各种职业的最高级别上限为16级。

战斗系统 缺乏策略的运用，战斗略显乏味

然而经过数日的探索后，笔者却不得不承认这是一部令人失望的续作，除了精美的3D画面和以龙与地下城第3版规则为标准的卖点，这个游戏很难找到其它出色的地方。单调乏味的地下迷宫探索、繁琐笨拙的操作界面以及一些技术方面的严重BUG，都妨碍了我们对德兰诺废墟的探索。

在游戏中，玩家们被局限在废墟之城的迷宫中进行探险活动，回合制的战斗始终充斥着整个游戏。很多RPG游戏都以战斗为重头戏，而在《光芒之池：德兰诺的废墟》中的战斗却成了独角戏，以至于将此游戏称为战斗策略游戏都不过分。回合制的战斗使玩家有充裕的时间准备施法，法术的作用范围也以高亮度轮廓在游戏画面上体现出来，但游戏的战斗却缺乏足够多的策略，与怪物的战斗只能以一种非常单调 的方式进行着，即使掌握一些技能后仍无法组合出多种行之有效的战术。

场景设计 地下迷宫的探索不能令人称道

开发初期的制作者曾计划将严格按照德兰诺的地图制作游戏场景，然而这些承诺不是中途变卦就是在设计制作中被缩了水，以至于玩家们发现游戏里的地下迷宫既过于简单又没有特色。NPC们翻来覆去也就是那几位，和他们的谈话更是没有深度可言，主线故事基本上平铺直叙，喜欢多种分支情节的朋友肯定要失望。特别要指出的是探险过程中遇到的那些箱子，除了被砸碎外它们似乎没有其他用途。更为不幸的是，因为担心被打碎的箱子里可能会掉出件稀罕的宝物来，我们的玩家不得不坚持砸碎所遇到的每一个箱子和木桶，直到最后才发现这只是一种劳而无功的

举动。

经过不计其数的战斗后，英雄们攒集了大量钱财却发现找不到挥霍的地方，迷宫里加血药瓶和魔法卷轴丢了一地，要找一个安全的地方休息恢复简直太容易了。游戏中甚至有安全修整的特别指示，在这种情况下收罗钱财和血瓶实在是画蛇添足。《博德之门》系列的老玩家大概会因此设定而"兴奋"，刚施过法术的魔法师略作休息又可立刻捋袖上阵，任你什么高级法术均可任意施放，反正补充容易，这从另一个侧面反映了游戏在平衡性的设定上不尽合理。

操作设定 缺乏某些快捷键设计给操作带来不便

任何一款优秀的RPG游戏都拥有体贴、操作便捷的菜单，而在《光芒之池：德兰诺的废墟》中，如果没有为主角经常执行的动作设定快捷键的话玩家一定会备感繁琐。例如使用某件魔法道具时必须先按I键或鼠标右击人物打开道具栏，然后还要选择道具类别才能看到携带的魔法道具，此时才能从中选取需要的那件魔法道具。如果下一回合玩家要选取同样的道具还必须再次重复以上步骤，其间如果握鼠标的手稍有不慎就会前功尽弃。

在游戏中还会经常遇到界面反馈信息与主角实际动作相互矛盾的尴尬情况，有时界面信息表明可以到达某处，但人物却根本无法移动到指定地点；有时明明敌我之间无任何障碍物，但电脑就是不能让你使用远程武器或魔法实施攻击；有时英雄们在寻路中所表现出的过低的AI也实在和他们的身份不相符合。由于无法选取多个队员（全队除外），为避免遭到机关的伤害，玩家还必须经常变换队伍的阵形，玩不了多长就会感到劳累。多人模式下其他队员都必须跟在队长身边一定范围内，宛如一群拴了项圈的宠物，除了扮演队长的玩家其他人很快就会抓狂。另外队伍移动中可选择行走或奔跑，可行走的速度依然显得异常缓慢。



总评 挑战《博德之门2》依然是个梦想

总的来说，该游戏是一款严格遵照龙与地下城第3版规则而制作的，制作公司制作此款游戏的初衷亦不难理解：希望凭借着曾经昔日耀眼的光芒，加之全新的规则设定，重新夺回由INTERPLAY《博德之门2》所奠定的AD&D游戏霸主的地位，然而，此款游戏的推出使得制作公司重新夺取这一桂冠的梦想依然尚需时日，虽然游戏中画面、魔法效果不乏可圈点之处。考虑到电脑游戏和桌面纸笔游戏毕竟有所差别，风暴前线工作室对第3版规则在《光芒之池：德兰诺的废墟》中的实施也做了些调整，但某些改动却让AD&D们摇头不已。如升级过慢，魔法师不能增加自己在剑戟等武器上的技能，法术师、僧侣和浪人仅能使用最基本的武器，甚至连弩在游戏里都被取消，更别提无法创建女性角色了。对于这些缺陷，暴风前线工作室也有无可奈何的解释，由于开发期间制作人员的变动导致游戏缺乏完整的统一性，缝缝补补的结果就是玩家最终看到的这款游戏。

无论怎样的设计缺陷，最不能让玩家接受的是此游戏频繁出现的技术问题，小bug没见几个，大问题却有不少。存盘时容易崩溃死机，而且安装游戏时无法改变默认的安装路径，有部分玩家甚至反映在反安装游戏时会出现误删硬盘系统文件的严重错误。

由此看来龙与地下城也并非点石成金的聚宝盆。如果想看到不亚于《博德之门2》的绚丽魔法，如果希望切身体会D&D第3版规则，你完全可以购买一套《光芒之池：德兰诺的废墟》，但前提条件是必须对它的缺陷做好充分思想准备。"被遗忘的国度"的传奇故事绝对不会因为一两部作品的失利而失去魅力，我们相信在将来会有更多更成功的游戏呈现在AD&D爱好者和游戏玩家们的面前。

★贵州 yago

78

项目	内容
制作	Stormfront studios
发行	UBI SOFT
载体	CD x 2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



新神雕侠侣贰

一个并不华丽的泡沫，继承还是创新？

心中怀有希冀是一件很美妙的事情，对于玩游戏的我们来说，曾经在一部大作发售之前常常体会到这种期待的喜悦。可惜的是不知从什么时候开始，这种感觉我们已经体会得越来越少——不得不说，如果不是有一些冠以大作头衔的游戏总是在露面以后就带给我们噩梦般的体验，还不至于导致这种情形的频繁出现。在这一点上一些国产游戏表现得尤其突出，在笔者眼中《新神雕侠侣贰》就是那么一个鲜活的例子。大半年前的《新神雕侠侣》曾在玩家当中获得了不错的口碑——除了最后的结局在紧要关头的戛然而止引起了许多玩家的不满，毕竟这款游戏是应该可以在一部之内就能完结的。自然而然，这次《新神雕侠侣贰》作为续集的推出引起了玩家们更多的关注，这是一个良好的继承，还是一次崭新的开始？

故事情节：略有变化

"十六年后，在此相会。夫妻情深，勿失信约。"看到这段熟悉的诗句，每个武侠迷们都能了解。《神雕侠侣》的故事发展到这里已经过去了四分之三，可是《新神雕侠侣贰》的旅程却正是从这里才开始的。虽然看起来后面的故事已经不长，但是拿在手里的，却是丝毫不逊于一代的4张光盘。先不考虑游戏的内容，实际上全套游戏已经达到了8CD的超大容量。但是游戏真的需要这么大吗？而在游戏的情节上，玩家们可以品尝出这是一道略有些变味的菜。在《新神雕侠侣贰》中大部分的内容是原创的：在这16年间小龙女跌落绝情谷，杨过行侠走江湖，这是每个玩家都耳熟能详的。但是具体发生了一些什么故事



呢，出现在郭襄生日大会上的青灵子、人厨子等人到底是什么来头？金庸并没有详细交待，于是制作小组在这上面另辟蹊径做文章，虚构了杨过在这16年间的成长经历，玩家在这款游戏中主要体会的就是这样一段情节。不知其他玩家对这种设计的看法如何，但是对于冲着原著故事的内容去玩这款游戏的玩家而言，这一大段情节就像是吹进一个名叫"神雕侠侣"的气球中的气，并使这个气球的原型变得模糊难辨。联想起昱泉国际将这款游戏分成两部来推出的做法，在《新神雕侠侣贰》中虚构的每个情节也都透出商业化的味道。不言而喻，谁也不能否认昱泉国际的剧本策划人员和金大侠的功力是不具可比性的。

图像效果：延续一代

游戏的图像比起一代来并没有明显的提高，看起来还是原封不动地沿用一代的引擎来开发。不过一代的画面效果曾经得到了玩家的好评，就算现在看来也都不为落伍。游戏中的场景刻画还算精细，从瀑布高山到闹市庄园，都体现出了较高的水准。除了地面的效果看起来有点不尽人意之外，人物的3D形像中规中矩，虽然比不上一些国外游戏那么逼真，但在国产同类3D游戏中还算优秀。美中不足的是游戏片头的动画却表现平平，在CG动画里人物的面部表情居然从头到尾毫无变化，甚至比一代还要逊色。

细节设定：值得称道

游戏中许多细节上的设计还是值得称道的，一些

小游戏融合在游戏的过关进程中。比如杨过在海涛中练剑，到黑龙潭中去寻找九尾灵狐，在华山上围捕雪参等，这些情节都用一些简单的小游戏来体现。先不谈这样的设计究竟给游戏增添了多少乐趣，但是在一款游戏中掺杂进一定数量小游戏似乎已经是衡量成为一款“大作”的标准之一。另外，可以帮助战斗的四方圣兽，独特的武器锻造系统都是《新神雕侠侣贰》的亮点。实际上来说，武侠RPG在系统上任何取巧的小设计无非是给玩家带来一定的新意，但是无论怎样推陈出新，这都并不能成为将这款游戏称为“大作”的主要因素，就像提到《轩辕剑》，玩家最先想到的肯定是严密的背景设定和动人的情节，而其次才是炼妖壶系统一样。但游戏众多的细节设定，也从另一个侧面反映了开发者在游戏设计过程中的精细程度。



战斗系统：难度偏高

战斗是武侠RPG的重头戏，玩家是否还记得《新神雕侠侣》游戏引擎所使用的Motion Capture系统。在这个系统的支持下，角色在战斗画面时动作表现得非常流畅而自然，一招一式都体现出了技击的美感，在镜头的角度和剪接上也体现出良好的水准。但遗憾的是制作者们并没有意识到过度就会起到适得其反的效果——本游戏的迷宫和战斗难度设计得太高了！几乎每个地方都会发生踩地雷战斗，在五台山上还会达到几乎每走3步就踩中一个敌人的高遇敌率，而且迷宫的数量和范围面积都很大，再配合着本游戏进行中不停的视角切换，这使得在玩家走迷宫时经常陷入方向感的混乱之中，就算是偏执于练级的发烧级玩家都会难以适应。笔者不免思考，为什么一些厂商在制作游戏的时候会想尽方法设计一些花哨而无用的小功能来讨好吸引玩家，却不肯去掉那人见人憎的踩地雷战斗模式？有时候仅此一点就可以令大量的玩家却步，谁愿意在无休止的枯燥练级中浪费自己宝贵的时间呢？



BUG：影响了可玩性

《新神雕侠侣》的一代已经推出了近一年的时间，在续作的开发引擎不变的前提下，按理来说制作者们应该做到游刃有余，并尽量保证系统的稳定。但遗憾的是《新神雕侠侣贰》的BUG仍然多到了让人不堪忍受的地步。略举几例：在战斗胜利后经常无缘无故地发生死机现象；在调出菜单储存记录的时候经常会跳回桌面；很多贴图错误，比如在剑冢峰上杨过会神奇地跑到天上去，然后就再也下不来了；在无法见到龙儿的那个结局里面出现最大BUG，你将永远在此与金轮法王不断战斗……我们并不苛求昱泉会做出一个没有BUG的武侠游戏来，但是这些BUG还只是一小部分，在游戏中几乎随时都会遇到一些程序设计上的漏洞。想想看，不知从什么时候开始，我们期待的国产武侠游戏“大作”，几乎没有一个能在不遇到死机或者跳回桌面的情况下打到最后，这实在是一种悲哀。

总评：武侠的魅力或许高于游戏本身

不管怎么说，经由两年内两部作品的制作和推出，游戏《新神雕侠侣》总算是全部结束了。这部由著名同名武侠小说而改编的游戏虽然不尽人意，但是笔者认为游戏仍然会受到众多玩家的关注，毕竟和金大侠作品的号召力以及一次次成功的市场宣传都密不可分。但是两者之间的区别在于，看完金大侠的原著之后，你会永远记住这个浪漫的爱情故事和一个男人的成长传说；而在体验完这个成功的宣传品之后，你会很快地忘记关于它的一切，它和无数个平庸的游戏一样被掩埋尘封在记忆中。也许当玩家重又看到《新神雕侠侣》这个名字的时候，只剩下一幅精美的杨过和小龙女拥抱着的海报宣传画浮现在玩家的脑海里。

★游侠创作室：八神经

80

制作	昱泉国际
发行	育碧软件
媒体	CD×4
类型	中文角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



作为一款风格比较突出的游戏，《可汗——雄霸天下》（以下简称《可汗》）在面市后受到全球众多玩家的好评。虽说游戏永远不能完全重现现实中的辉煌，但是在《可汗》这个游戏里你却可以指挥自己庞大的魔法军团，征服面前的这个世界。

在你第1次进入这款游戏时，画面的细致程度可以说令人惊讶。在高解析度的画面中，所展示的魔法世界是那么的奇幻，在平原、丘陵、森林、高山甚至连同湖泊和沼泽地等背景下，丰富而细致地刻画了各兵种的形态，可以说是该游戏中闪亮的一笔。在战场上你可以看到：无论是正统的骑兵还是各样的魔怪，他们在发动攻击时的样子；还有亲临战场的英雄的魔法师念动咒语释放出的绚烂魔法。如果仅从画面来看，我觉得这款游戏可以算是迄今为止比较不错的。



在开始玩的时候，我对游戏的设定也不是很了解。虽然《可汗》的游戏模式玩家在一上手的时候会有点糊涂，但入门之后就会觉得十分适应了。对于如何入门，仔细看说明书其实是个很好的方法，呵呵。刚开始时看到游戏建立军队的系统就好象《文明》一样，而面对小小的城市，确实有点手足无措的感觉。在试了几次之后，我对《可汗》算是有所了解了。只要认真琢磨，其实掌握游戏的设定并不很困难。建立军队的时候只需要记得点击哪个选项，然后用鼠标拖放就可以搞定。

俗话说：“罗马不是一天建成的。”我们面对地图上那些小小的城市就不必这么紧张了。游戏的经济系统很简单，首先你要利用有限的金钱去组建几支部队，然后派部队去占领野外的矿区，这样再有几个矿之后会得到木材、金属等资源，并且可以利用它们招募不同类型的士兵。在游戏的过程中，你会看到金钱在一点一点地减少，而想使金钱不断充足的方法就是去占领地图上的城堡。你也无须为该去造什么建筑或者该升级什么技术而烦恼，游戏初期的金钱足够你花上一阵的。在游戏中，可能你只利用很短的时间就修建了如兵营、市场、兵工厂、城墙等设施，而使得自己的城堡“五脏俱全”，这倒是很适合像我这样不喜欢麻烦的玩家。当然每个建筑物或多或少会影响游戏里某些方面，像建造兵营后就影响着出兵的速度和防守士兵的素质；而不断地升级城堡，就可以招募到更优秀的士兵。



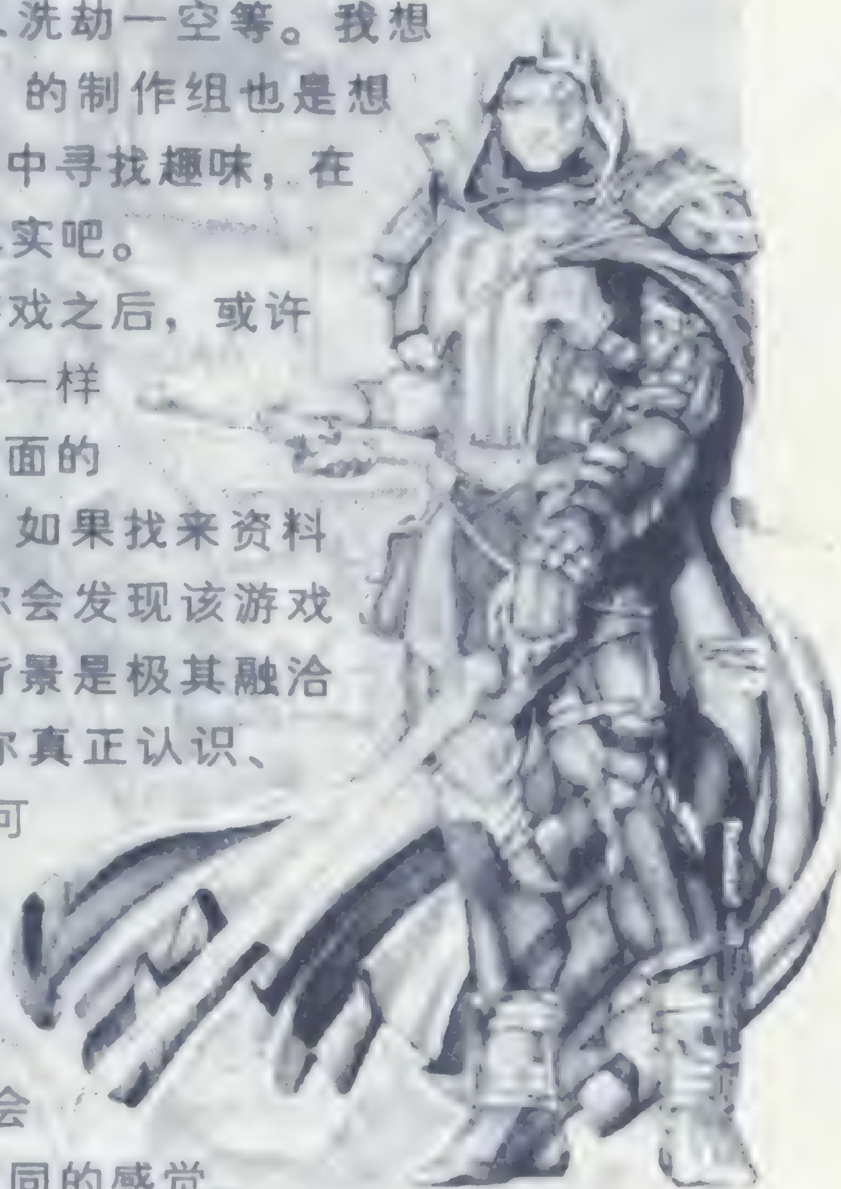


游戏中的操作可以用鼠标完成。对部队的控制会有几种不同的方法，这会制约攻击和速度两个方面。例如部队行动时如果选择急速猛进，虽然行动的速度会加快许多，尤其是骑兵部队；但是如果遇到敌人的埋伏会被杀得大败。一般来说为了稳妥，还是调整好攻防俱佳的阵型之后才慢慢地推进。当你的队伍突然与敌人遭遇的时候，他们会自动进行攻击，但如果队伍过于庞大，常常右翼遭受攻击而左翼还在悠闲自得。再加上一些未知因素，如在野外突然遭遇到不友好怪物群的攻击等……所以说，当部队推进的时候你

一定要不时地关注一下他们的行动。人控制的队伍永远没有电脑控制得那么灵活，也可能你会在兵力占优的情况下被敌人从侧翼一点点地消灭。这其实与游戏的设定很有关系，大概是每个兵种都会有一定的观察范围，如果敌人进入其范围则会自动攻击；如果未进入则会置之不理。总的来讲，在指挥大部队时还是应该亲历亲为去控制行动，遇到敌人时要点击敌方部队的标志以确定自己的部队会进行攻击。其实《可汗》给我最大的感觉就是战略影响性很强，由于在游戏中招募部队并不需要太多的资金，而部队在残缺不全的情况下还会慢慢地补充兵力，所以当你发动大规模进攻的时候，想要一举摧毁对方是很不容易的事情。还是尽量占领矿区，然后在咽喉要道上建造几座堡垒防守才是最稳妥的方法。其实建造堡垒并不会花费太多金钱，当有敌方部队经过时还可以自动派出额外的士兵去迎击。大到发动多兵团会战，小到指挥部队去偷袭，每当你占领一座资源或是一个城堡后，或多或少都会造成对敌方的打击。当然完成任务的会是你指挥的部队，但是每个部队也需要有自己的核心。作为单个部队的指挥官，他们可以是系统自动给出的一个队长，或由你选择一个英雄来领导。英雄的能力在两军交锋的时候会特别明显，例如会防御术的英雄在进攻之前会先为自己的部队施展法术增加防御，而擅长雷电攻击的英雄则会在战场上自动施展该法术攻击敌人。每个部队的士兵可以是多兵种配合，由队长、士兵、两个护卫所组成，而且可以任意挑选，部队由多兵种组成的特点是很新颖的。为适合与敌人的大兵团作战，多部队多兵种的配合显然非常必要。如果你的每个部队都很杂，在交锋的过程中亦会有适得其反的效果。例如向你进攻的两个部队分别由弓箭手和剑士组成，而你在兵力占优的情况下，却没有进行远程攻击的部队，那么即使最后获胜也会损失惨重。已经说过，每个部队的核心就是其中的队长或英雄，你部队中的某些士兵在作战的时候会紧盯着敌方的核心来发动攻击。只要失去了队伍中的领导人，其他的士兵就会像散兵游勇一样四散溃败；同样，你的英雄也要提防这点，时刻注意他的生命是否在下降、下降多少，必要时还可以选择让该部队撤退到城堡附近以避免全军覆没，英雄是不会因为被打败而战死的，你只要再花钱招募就可以使他再次出现在队伍里。你是不是觉得以上的战术会增加游戏战局发展的多变性呢？



在玩游戏的过程中，当你指挥的部队占领了敌方最后一个城堡的时候，成就感不禁油然而生。游戏除了体现剑与魔法世界的战争外，还融入了一些合乎情理又富有趣味的小片段。例如你和敌人可能会同时去争夺一个由龙守护的金矿，或是在你率部进攻的时候，后方的一个矿区竟然被突然出现的一队矮人洗劫一空等。我想大概《可汗》的制作组也是想让玩家在真实中寻找趣味，在趣味中体现真实吧。



在结束游戏之后，或许有玩家会和我一样对游戏背景方面的细节感兴趣。如果找来资料仔细阅读，你会发现该游戏的设定与其背景是极其融洽的。也许当你真正认识、了解了《可汗》的世界后，再次雇佣英雄与敌方进行一场会战，会有更不同的感觉。

★上海 玄龙

84

项目	内容
制作	TimeGate
发行	育碧软件
载体	CD×1
类型	策略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



游戏一开始就是宁采臣和聂小倩生离死别的场面，由于小倩受到了姥姥的控制，她的魂魄被困在兰若寺中。于是，与宁采臣同来的燕赤霞自然就担当起了英雄救美的重任。

燕赤霞由寺外沿着径前行，路过一个牌坊后在一石碑前见到了宁采臣。话不多说，救人要紧，继续前行走进阴森恐怖的兰若寺。经过前院碑林，进寺门前行，被一座坍塌的小桥阻住了去路，无奈只好原路返回。从寺门处向左走，消灭一个僵尸后，拐弯又遇到两个僵尸。消灭后在出现僵尸的石碑后的长明灯里找到一罐灯油。之后顺着小路一直走，来到损毁的小桥另一端，在此处见到庙里的牌楼也已经倒塌了。再往前，看到小路后右转，走到底见到一处闪光点，调查一下就可以在这里存储游戏，还可以用消灭僵尸所得的戾魂点购买道具、道术和必杀技。调整完后沿路回到另一端，来到一座鼓楼前。进入鼓楼，见一层摆着一排云鼓。上木梯来到二楼，灭掉一个妖怪后，仔细端详了一下楼上的一个陈旧大鼓，见鼓身上模糊地刻着“宫角商羽角羽徵宫”几个字，这个不是古代的音律么？离开鼓楼进入右边的大门，一直走穿过一道“迎风”拱门，来到一个流水潺潺的庭院中。顺着拱门的方向一直向前，进入掩映在一片竹林中的紫竹殿，在大殿右方的一个小屋里有一个存储点。再仔细搜寻一番后，拾阶而上来到二楼，消灭掉两个妖怪，在一个竹刺机关的后面找到一包朱砂。下楼离开紫竹殿，按原路返回。经过鼓楼来到兰若寺大殿——天王殿前。可是天王殿殿门紧闭，燕赤霞见门楣上刻着咒语，显然大门是被封住了，如此一来，只有找到相应的符咒才能破除。燕赤霞转身下了石阶，见到与鼓楼相对的钟楼。在钟楼二层，见到一口精心铸造的大钟，钟上面刻满了破邪的咒语。燕赤霞心里暗想，如果能再找到一张符纸，就可以用朱砂将咒语从钟上拓下来了。这时微风拂过，钟楼外传来阵阵清脆的铃声。燕赤霞来到钟楼外的走廊上，见楼外飞檐上挂着一个奇怪的风铃，怎奈由于距离太远，无法拿到，只好作罢。离开钟楼，进入钟楼后面的一道门，来到一个杂草丛生的院落。没走几步，就看到远处的草丛中冒出阵阵青烟，青烟中钻出一个僵尸头目，随后又钻出四只妖怪。燕赤霞好不容易消灭了四只怪物，来到右边空地上的闪光点存储进度，购买一些道具后，就该与僵尸头目决斗了。

先不要急着引出僵尸头目，要慢慢前行，引出另外一个小怪物。干掉这个小怪物后再引出僵尸头目，这样在与头目对决时就不会有外人的干扰了。这个僵尸头目会远程攻击，且攻击力强大，燕赤霞必须呈“Z”字形前进，迅速靠近头目，然后用剑猛劈，与其进行近身肉搏战，这样才较易获胜。杀掉头目后，在其身后的一个祭祀供桌上找到一张黄裱纸，而后离开这个破败的小院，回到钟楼。燕赤霞将朱砂涂抹到大钟的表面，然后将黄裱纸贴到上面，将破邪咒语拓了下来，制成一个符咒。

然后来到天王殿前，将符咒贴到殿门上，大门果然缓缓打开。这时小倩突然忽忽悠悠地飘了过来，用灵力又封死了大门。燕赤霞见状忙叫小倩留步，可是小倩却向鼓楼后面的庭院遁去。燕赤霞再推了推殿门，已经无法打开，看来只有找到小倩再说了。

再次回到鼓楼后面那个景色优美的庭院，先进入“紫竹”，到闪光点购买足够的道具并存档（因为过会儿将有一场恶战），然后离开“紫竹”，顺着走廊以及水塘上的石桥来到水塘中央的“恶雨亭”，终于找到了正在这里抚琴的小倩。燕赤霞劝说小倩跟随他离开这里去找宁采臣，可是没想到眼前的小倩竟是一个女妖假扮的。燕赤霞自然不会放过这个妖孽，而这个女妖的实力也不同一般，远程攻击的速度快，魔力强，燕赤霞还是采取近身肉搏的战术，躲过女妖的攻击，迅速靠近砍杀（建议最好不要使用道术）。由于这个女妖会瞬间移动，在受到一定伤害后就会转移战场，又因为燕赤霞的行动视角有死角，所以当女妖消失后，应当立即找一个开阔地点，看准魔法飞来的方向，躲开后再冲向那个方向找到女妖，展开下一轮攻击。如此往复，随着一声长啸，假小倩魂飞魄散。

燕赤霞回到天王殿，果然天王殿的封印咒语解除了。推门进入殿内，突然发现里面有个女孩——狐仙紫萝，被一根妖藤绑住了。紫萝见到有人到来，便大声呼救。燕赤霞助人为乐，动手帮助紫萝掰开妖藤，怎奈妖藤缠得太紧，没有丝毫松动。在紫萝的恳求下，燕赤霞用剑把妖藤斩断，没想到妖藤垂死一搏，吐出一股毒液，燕赤霞躲闪不及，身中剧毒。紫萝叫燕赤霞先凝神打坐，抑制毒气上攻，自己趁机前往寺庙深处寻找可以解毒的灵芝。玩家在此转为控制紫萝进行游戏。





紫萝绕过天王殿正中的弥勒佛像，发现在殿左右两边屋角上的小隔间有些奇怪，走进去后地上的木板发出“咯吱咯吱”的响声，似乎底下是空的。在弥勒佛像的后面还有一个韦陀像，韦陀像前的八卦图上似乎有个能够转动八卦的凹槽，而且好像这个机关还与两个隔间里的机关有着莫大的联系。时间紧迫，紫萝赶快从天王殿后门离开，来到寺庙后院。

兰若寺的后院共有五座神殿，正对天王殿的是六采殿，可是殿门口被两个喷火龙头给封住了。在院落的两边，各是东南、东北、西南、西北四座配殿，西南配殿也被喷火龙头封住了，东北配殿已经损毁无法进入，西北配殿殿门紧闭，只有东南配殿可能进入。紫萝从天王殿后右方的石阶下来，在一个破败的走廊里找到了闪光点，调整一下后来到走廊的另一头进入东南配殿，消灭掉树怪，看准时机躲过地下的竹刺机关，没想到在这里又碰到了一个和僵尸头目一样厉害的家伙。不过由于这个家伙的近战能力不强，再加上紫萝挥动武器的速度很快，所以杀掉它并不是件难事（顺便提一下，消灭这里的怪物后所得到的戾魂点比较多，如果对战斗有信心的话不妨多多出入此处几次，以得到更多的戾魂点）。杀掉这个怪物后，在其身后看到一个机关，可是上面的机括不见了，无法打开。在机关旁边，紫萝找到了一根长长的竹竿。拿着竹竿通过天王殿来到殿前钟楼的二楼，用它挑下了屋檐上的风铃。回到天王殿，将风铃放入韦陀像前的凹槽，然后转动机关，天王殿右方角落里的密道入口打开了。

进入密道，这里没有太强的敌人。顺着密道一直走，上台阶来到一个小房间内。拉动房间内的开关，房间外传来阵阵流水声。从房间出来，竟发现已经来到了燕赤霞打败假小倩的恶雨亭庭院中。所不同的是，庭院中的水已经全部被排干了，而且这里妖魔鬼怪也强大了很多。紫萝从恶雨亭旁边的石阶下到水塘底部，躲过竹刺机关后，进入另一个密道内。走不多远，看到一个分支路口，如果走左边的路一直到底，就可找到闪光点存储进度；如果走右边的路到底，就会见到守护千年灵芝的铜狮子。对付铜狮子同以前对付怪物头目一样，要采取近身战术，不要妄想在远处对拼道术。因为紫萝很灵活，挥动武器的速度快，因此靠近铜狮子后可以发动密不透风的攻击，铜狮子基本上没有什么还手力量，最多挨几下铜狮子的爪子后，就可以将它击毙了。而后紫萝得到了千年灵芝，有了它，就可以解除燕赤霞身上的剧毒了。

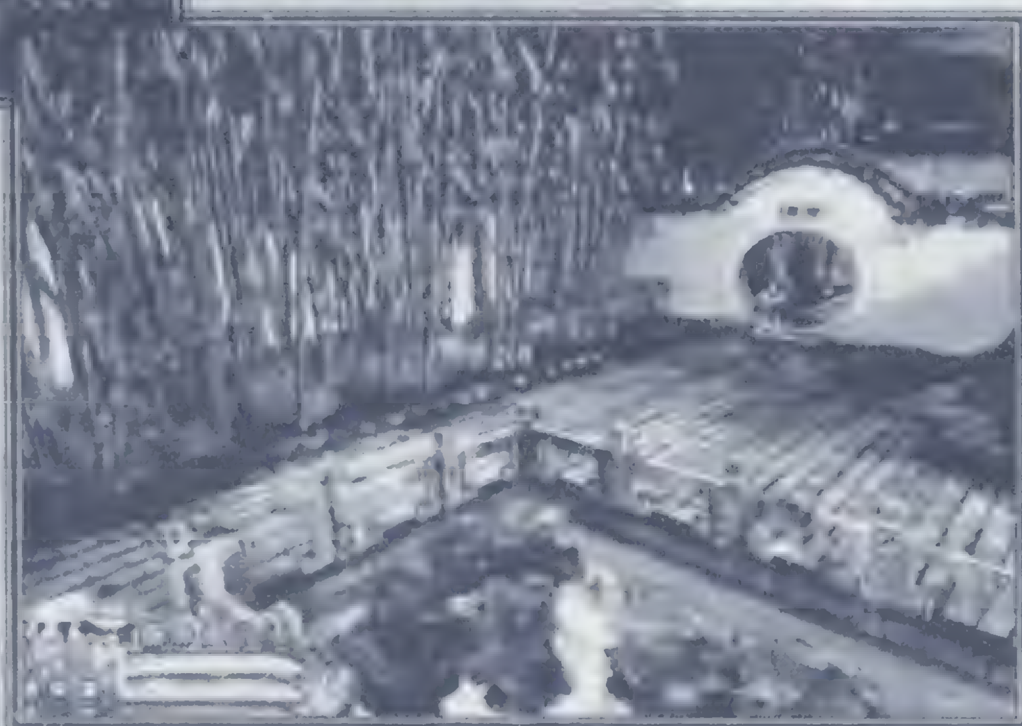
紫萝怀揣灵芝回到天王殿，让燕赤霞吃下后，果然剧毒立刻消失。就在此时，另一只铜狮子寻踪追到了天王殿。紫萝一看大事不好，忙叫燕赤霞一同逃走，可是燕赤霞的体力还没有恢复，无法逃跑。于是紫萝搀扶燕

赤霞来到弥勒佛像的后面，用风铃打开了天王殿左边的一条秘道，让燕赤霞自己先从密道逃走，自己则离开天王殿，引开铜狮子。此时玩家转回控制燕赤霞。

燕赤霞一直来到密道最深处，看到前面已无路可走，不过从墙上的裂缝中隐约漏出丝丝光线，于是将先前从长明灯里找到的灯油塞入墙面的裂缝中，走到远处用火灵术轰击墙壁。随着一声巨响，墙壁应声坍塌，燕赤霞从倒塌的墙壁后面找到一个人骨鼓槌。顺着原路回到天王殿，从殿里出来后，紫萝和铜狮子已经不知去向。下台阶来到鼓楼一楼的一排云鼓前，用鼓槌按照二楼大鼓上的提示“宫角商羽角羽徵宫”敲击这排云鼓。



在燕赤霞面前一排五个云鼓中，从大到小依次排列的次序为“宫商角徵羽”，对应所给的提示依次正确敲击后，就可以得到机括的把手。而后



通过天王殿来到紫萝拿到竹竿的东南配殿，将机括放到机关上，西南配殿上的喷火龙头被关闭了。来到西南配殿，发现紫萝正在和铜狮子缠斗，便马上接下了打败铜狮子的重任。这只铜狮子比第一只要厉害一些，还是像对付第一只铜狮子那样用近身肉搏的方法，注意及时补充体力，就可以打败它。燕赤霞见铜狮子倒地，随即上前查看，没有想到铜狮子并没有死，猛然起身扑了过来，燕赤霞情急之下使出法术定住了它，而后让紫萝赶快逃走，因为燕赤侠的法术只能定住铜狮子一炷香的时间，并且他自己无法逃走，因为他一走法力就会消失，铜狮子还会跑出来继续害人。于是紫萝让燕赤霞在这里坚持住，自己则去寻找能够打败这个铜狮子的办法。接下来玩家控制紫萝。

紫萝先将燕赤霞身后的机关关闭，这样六采殿前的喷火龙头也熄灭了。来到六采殿，进殿后遇到了一只狐妖，两人话不投机动起手来。这个狐妖的实力非比寻常，魔法发射速度很快，而且隔着大殿中间的佛像也能够打到人（不知道是不是BUG）。如果近身肉搏的话，砍两剑它就会逃开，应付起来很是棘手，没办法，见机行事吧。消灭狐妖后，捡起从狐妖身上落下的红宝石。进入大殿左侧的一个小门，拾级而上来到大殿三层，靠近佛像的头部，将红宝石镶嵌在佛像的额头上，随后“吱呀”一声，身后小门的机簧被打开了。进入小门，来到大殿外围的悬廊上，顺着悬廊一直走到尽头，看到一个小门。进入小门后，紫萝发觉自己竟然来到了西北配殿的二楼。在二楼转了一圈，觉得这个西北配殿怎么看怎么像个牢房，没有发现有价值的东西。来到西北配殿的一层，远远地看到大殿的中央漂浮着一个女妖，上前查看，这个女妖好像没有要和紫萝作对的意思。她说如果能够找到她的骨灰坛，她就告诉紫萝斩妖剑的藏匿地点。紫萝想了想，这个配殿的二楼牢房里有很多死尸，也许在那里可以找到。心动不如行动，转眼回到了二楼，果然在尽头的一个有吊死尸体的牢房里找到了骨灰，下楼还给女妖。女妖得到骨灰后，安心的转世投胎去了，临走前告诉紫萝，斩妖剑就藏在天王殿弥勒佛像的下面。

事不宜迟，紫萝赶快回到天王殿，果真在弥勒佛像的底部找到了兰若寺藏宝之一，传说中钟馗使用的宝剑——斩妖剑。紫萝又迅速返回西南配殿，看到燕赤霞还在与铜狮子僵持，于是将斩妖剑交给燕赤霞。在斩妖剑的威力下，燕赤霞终于消灭了铜狮子。还没等两人缓过劲来，突然在寺庙的地下钻出很多树根，毒气慢慢弥散开来，原来燕赤霞的行动惊动了树妖姥姥。树妖的根须以非常快的速度密布寺院，毒气也四散充斥开来，一旦再次中毒，到时候就再也没有什么灵芝可以解救了。留得青山在，不怕没柴烧，在紫萝的劝说下，燕赤霞最终决定还是保命要紧，走为上策。此时游戏将给出2分钟的时间让玩家逃命，相对来说应该够用。经过在寺庙中的来回奔波，玩家应该对逃命的路线以及路线上的怪物了如指掌了。在逃跑时，尽量不要与怪物战斗，如果遇到几只怪物的包围，要尽量用大面积魔法将它们一次性全部消灭掉。终于，燕赤霞在最后一刻逃出了寺院，紫萝和宁采臣已经等在寺院外。妖气冲天的兰若寺中，传来树妖姥姥的阵阵狞笑……

究竟燕赤霞与紫萝还能否救出小倩，使她与宁采臣有情人终成眷属？那只有等待在《鬼寺II》中寻找答案了。

■北京 太子猫

81

制作	娱动工场
发行	娱动工场
载体	CD×3
类型	冒险
语言	中文
环境	Win 98/Me/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



斗转星移、乌飞兔走，距昔日《金庸群侠传》之光辉岁月已百年矣。百年沧桑衬托着那位跨越时空、笑傲江湖的英雄雕像愈加寂寞，然近日洛阳市井流传一言，道雕像浅露微笑，乃英雄已有接班人，不再孤独的预兆……

洛阳城外，还是江湖小虾米的你兴奋不已，向来只能耳闻英雄事迹，今终可一睹英雄风采，不枉此生。于是整理仪容不停，做着数百年后男生与传说中的美女网友见面前必做的功课。

1.《武林群侠传》简体版的原始版本无法由玩家自主命名主角，官方现已推出了简体版的改名升级档。升级后重新开始游戏就可以用注音输入法输入玩家想设定的主角名，例如笔者就设为“白开水”。

2.注音输入法即旧式拼音，对该输入法不熟悉的朋友可翻阅《新华字典》等同类工具书，每个字的旁边都有相应的旧式拼音组合，按图索骥应该没什么问题。输入法最右边的5个符号从左到右分别代表阴平、轻声、阳平、上声和去声。

欣赏过河洛大侠江天雄擒拿恶霸的现场直播后，入城至英雄雕像下，壮心四起，恰一英俊潇洒、玉树临风之青年谷月轩的雄心也正蓬勃发展。于是两人心心相印，遂执子之手，与子携入茶馆……茶馆内，结交说书人徐子易，方知谷月轩乃逍遥谷大弟子，武林后起之秀中的佼佼者，其师逍遥谷谷主无瑕子更是武林排名第五的一代名宿。一阵闲谈后谷月轩与你定下申时之约，并留下570钱盘缠给你后离去。你虽笑纳谷月轩慷慨之资，然暗下决心，要在申时之前努力赚钱以作回报。先与徐子易聊天，了解诸多武林群侠传（以下简称武林）常识，然后便可到处闲逛触发情节去了。

3.武林中认识的朋友都有其对你的友好度，最高时为100。友好度影响着游戏中许多情节，因此与朋友保持良好关系非常重要。通过驿站给朋友送合适的礼物可以增加友好度，效果比单纯写信要好，当然，不能逢人便送脑白金，要根据对方的嗜好送礼。各种礼品一般是通过触发情节或者四处购买得到，请参考“送礼资料表”。

4.茶馆：连续喝十次茶可得到徐子易赠送的玉兰花六瓣壶；请教徐子易茶道可增加茶道技能。

5.雕像下：认识吹牛不打草稿的五岳四龙；与字画摊旁的书生（唐伯虎）对话可增加书法技能。

6.香烛店（伽蓝斋）：买龙涎香和檀木香备用。

7.杂货店：买箭支、蚯蚓、红虫备用。

8.当铺：买下旧货鉴定可提高鉴定技能。洛阳当铺中的旧货可以鉴定出青铜龙首神兽、自叙贴和双喜图等。

9.草药店：和老板交谈可增加医术技能。

10.古玩店：和老板交谈可增加鉴定技能。

11.洛阳客栈：用餐；与方云华交谈，回应的选择将影响西门峰和方云华对你的友好度。

12.酒店：找老板娘买即墨老酒备用。

13.酒店二楼：喝酒；与杨云交谈可增加饮酒技能。常

喝酒、喝不同种类的酒，酒量增加快。

14.擂台下：在小孩阿德将手伸入旁边大婶篮子的一瞬间揪住他，得到檀木象棋；到酒店旁的屋子找小孩阿仁，给他檀木象棋再和他谈话可增加棋艺技能，并得到棋中秘。

15.擂台下：与齐丽父亲猜拳可增加眼功；与商仲仁交谈，回应的选择将影响齐丽和商仲仁对你的友好度以及道德。

16.赌坊：帮猎人赢得300钱，此后到森林找猎人可增加打猎技能并得到黄桦弓；到森林矿坑找矿夫可增加铁匠技能并得到铲子。若赌输，则这部分情节关闭。赌坊赌大小的胜率事实上不在于玩家的选择，而在于耳功，耳功越高胜率越大，因此初期肯定是输多胜少。故猎人情节建议用S/L大法磨过去。

17.午时到城北处的房子与书生李微之吟诗作对，分别选择3431211323。返雕像下，与卖字画的老先生谈话后，再访书生可增加书法技能。

18.城外：与花农交谈可增加花卉技能；将即墨老酒给钓叟可增加钓鱼技能。

19.钓鱼须知：钓鱼可提高钓鱼和软功技能。草鱼（30钱）在水草茂密的浅滩；鲤鱼（55钱）在芦苇丛中；青鱼（65钱）在岩石后；虹鲤（300钱）在急流中。钓草鱼、鲤鱼和青鱼可用蚯蚓作饵，钓虹鲤（须钓鱼技能≥20）则需用红虫作饵。在森林溪边钓得虹鲤后给洛阳酒店厨师可增加厨艺技能；卖≥6条虹鲤给贩鱼的大婶可得到10条红虫。

20.打猎须知：打猎可提高打猎和轻功技能。箭的杀伤力与打猎技能和弓的质量有关。打猎除了得到猎物外，过程中还有分数的累积——兔子3分、山猪3分、鹿3分、雁子远9、中7、近5分、蛇3分、熊（须打猎技能≥30且该过程累积分≥150才会出现）50分。蛇胆和熊胆服用可分别提升3和12点内力。若在打猎过程中被猎物攻击到（猎物除兔子和鹿外均能进行攻击）会减少该过程时间。单过程积分≥330时所获猎物将加倍且增加额外的轻功技能。在森林中打猎得熊掌后卖给雕像下的肉贩可增加名声。

21.采药须知：采药可提高医术技能。每次采药时会随机出现游戏36种药材中的8种供选择。可选定采集的药材数（X）以及采获数（Y）与医术技能有关——初期（3，1）、技能≥10（4，1）、技能≥30（5，1）、技能≥50（6，2）、技能≥70（7，2）、技能≥80（7，3）、技能≥90（8，3）、技能=100（9，4）。单过程若采全8种药材，医术将飙升至100。在森林中采得黄精备用，必要的话用S/L大法（武林中有许多情节随机性比较大，S/L大法经常需要使用，玩家可自行判断使用时机，下面的攻略将不再重复提醒本方案）。

22.采矿须知：采矿可提高铁匠、眼功和硬功技能。随着技能的提高，可以挖到更稀有的矿石（游戏中共有6种矿石）。铁矿（初期）1分、2钱，铜矿（技能≥20）3分、10钱，红晶矿（技能≥50）5分、200钱，黑晶矿（技能≥60）7分、300钱，蓝晶矿（技能≥70）9分、400钱，白晶矿（技能=100）11分、500钱。采矿过程中会出现蛇和母地鼠，若被蛇咬到会减少该过程时间。若单过程积分≥30且没有误打过母地鼠，则在过程最后有一定概率（根据隐藏参数运气而定）挖到宝藏。在森林中挖得铜矿后，拿给武器铺的铁匠可学会打造短剑。游戏中后期有不少威力较大的武器是需要靠自己以一些特殊的矿石组合打造的，请参考“武器资料表”。

23.白马寺：本想调停正在吵架的两人，无奈口才不好，自找麻烦，好在西北角的仙音姑娘以琴曲清心平争端，钦服不已，上前讨教，可增加音乐技能；和红衣小孩猜谜语，分别选择1234123412341234（好弱智的顺序）可增加悟性；和黄衣小孩交谈后溜回洛阳客栈厨房称赞厨师的手艺，可增加厨艺技能并学会做道口烧鸡；与住持和江瑜谈话可增加悟性；到大殿上两次香，可祈祷增加运气（隐藏参数）、基本属性、魅力（隐藏参数，关系到交友亲和度等）以及悟性中的一项。



谷月轩和荆棘

24.雕像附近品尝小白豆浆后，到小白的家（草药店东北不远处）和他母亲谈话并答应帮她送营养鸡汤，回小白豆浆店和小白谈话，竟然让你帮他跑腿定

菜……也罢，午时过后，到洛阳客栈厨房找二厨，谈话后给他黄精，最后回复小白即可增加厨艺技能和道德。转眼已是申时，你如约来到酒馆，正待与谷月轩开怀畅饮，不料第一杯酒刚入口，遂天旋地转翻江倒海栽了下去。谷月轩警觉略迟一步，其师叔玄冥子飘



醉仙和齐丽父女

然而至，阴笑道你当了谷月轩的替死鬼，催谷月轩速带你回逍遥谷，看看无瑕子是否能解得了玄冥子自制的奇毒……

25.养成模式开启，初定悟性值。

26.关于悟性：悟性直接影响到其他技能包括武功等项目练习时的提升速度。所有属性值总和（道德值除外）/25+身上的钱数/700=悟性初定值。因此，在洛阳尽量完成支线情节、尽量边提高技能边赚钱，尽量品尝茶、酒和食物，尽量买不同的东西提高鉴定技能，再加上最后在白马寺祈祷（钱<35000时直接选择“……”提高悟性，钱≥35000选择“强健的体魄”提高基本属性从而间接提高悟性）是得到天才般悟性的关键。

第一年九月上旬：你醒来时已身处逍遥谷，眼前除了谷月轩外就是一个糟老头，这家伙就是无瑕子？倒……静养……

27.养成模式下只能读档，存档将由系统根据时间的变化自动进行，且只有初始档和过程档两个档位。本来河洛的这个设计是为了让玩家吃不了后悔药，从而“只能”通过多次重复游戏来体验更多的情节，达到延长游戏生命力的目的。怎奈事与愿违，直接导致很多人干脆建一个Savebak的文件夹人工存取档，真是上有政策下有对策……笔者非常推荐这种方法，假如你不想玩N次武林，又想打出完整支线情节的话。

第一年九月下旬：谷月轩自感你之横祸因已而起，过意不去，于是亲自煎药给你吃，如此盛情却之不恭，选择“答应”，居然起到不错的疗效，还提高了谷月轩的友好度，呵呵。

第一年九月底：无瑕子教你音乐的基本五音，测试选择“宫”。

28.你在逍遥谷内经常遇到无瑕子及忘忧七贤的测试，好在完全是素质教育，否则武林的玩家至少锐减一半。通过测试则对方好感会增加；如果失败，好感非平即降。

第一年十月上旬：无瑕子教你围棋的基本下法，之后的三道死活题太弱智，从略。

第一年十月中旬：初遇仆人老胡，可惜老胡生不逢时，要是到了魔法门的时代，一定是标准的Master级铁匠。

第一年十月下旬：无瑕子教你认识一些花卉，还道花要开得好必须唱歌给花听，于是他就……那些花居然没死？真是奇迹……

第一年十一月初：你终于痊愈了，念天地之悠悠，前途扑朔迷离，哀乎，请无瑕子前辈收你为徒吧。

29.若之前的音律和围棋测试均通过将立即拜师；否则要答对无瑕子三道试题方能留在谷中；否则的否则就是被踢出逍遥谷，Game Over……

30.拜师后，打杂选项开启，打杂对基本属性可产生一定影响。打杂中的下厨可以大幅提升逍遥谷内所有人对你的友好度。当然，前提是你做的菜不至于让人家变得更饥饿（吐）……

第一年十一月中旬：无瑕子教你常用穴道位置，请熟记之，以后经常要用到这部分知识。请参考下面“穴道图”。



第一年十一月底：逍遥谷二弟子荆棘负伤回谷，要你帮他解巨阙穴。若一次便点中穴道，荆棘友好度=55，否则友好度=50。

第一年十二月初：无瑕子传授有关基本功的内容，基本功选项开启。要注意硬功和软功是相克的，练一阵硬功再练一阵软功基本上等于没练功。

第二年一月初：过年啦！3位弟子给无瑕子拜年，恭喜发财，红包拿来！红包的“轻重”是由与无瑕子的友好度、你的名声、道德和琴棋书画等技能决定的。

第二年一月上旬：无瑕子教授闲搏功夫，需从逍

逍拳、逍遥掌、逍遥指和逍遥迷踪腿中作唯一选择。招式选项开启。

31.这几种类型的武功没有绝对优劣的标准，可纯粹凭喜好选择，下同。

第二年二月初：无瑕子传授兵器功夫，需从逍遥剑法、逍遥刀法和逍遥棍法中作唯一选择。

第二年四月初：从现在开始，你可以四处乱窜训练各种技能、触发各种情节。技、艺、闲逛选项开启。

32.铜身铁臂（战斗时所受伤害减少1/3）领悟条件：养成模式下打铁，结束时铁匠技能=100。

33.逍遥游步（战斗时1/5概率避开对方攻击）领悟条件：养成模式下打猎，结束时打猎技能=100。

34.乾坤挪移（战斗时1/5概率反击）领悟条件：养成模式下钓鱼，结束时钓鱼技能=100。遗憾的是反击伤害力简直可以忽略不计……

35.左右开弓（战斗时连续攻击两次，只消耗攻击一次的内力）领悟条件：养成模式下在“艺”选项中练习琴棋书画其中一种，结束时这四种技能都=100。

第二年四月初：除非特别说明，养成模式下各支线情节均于此时开启，且在第五年七月初之前不会关闭；关于以下同一个人物或者同一个地点的支线情节除非特别说明，发生与顺序都是随机的；完成支线情节一般都有某些属性提升的效果，由于之后机会很多，不像先前关系到初始悟性那么重要，故效果列举从略；建议每回合都先到杂货店去看看，再到驿站去跟朋友联络联络感情，然后才去办正事。

●无瑕子

36.遇丹青，并辨别溪山行旅图真品，右键单击真



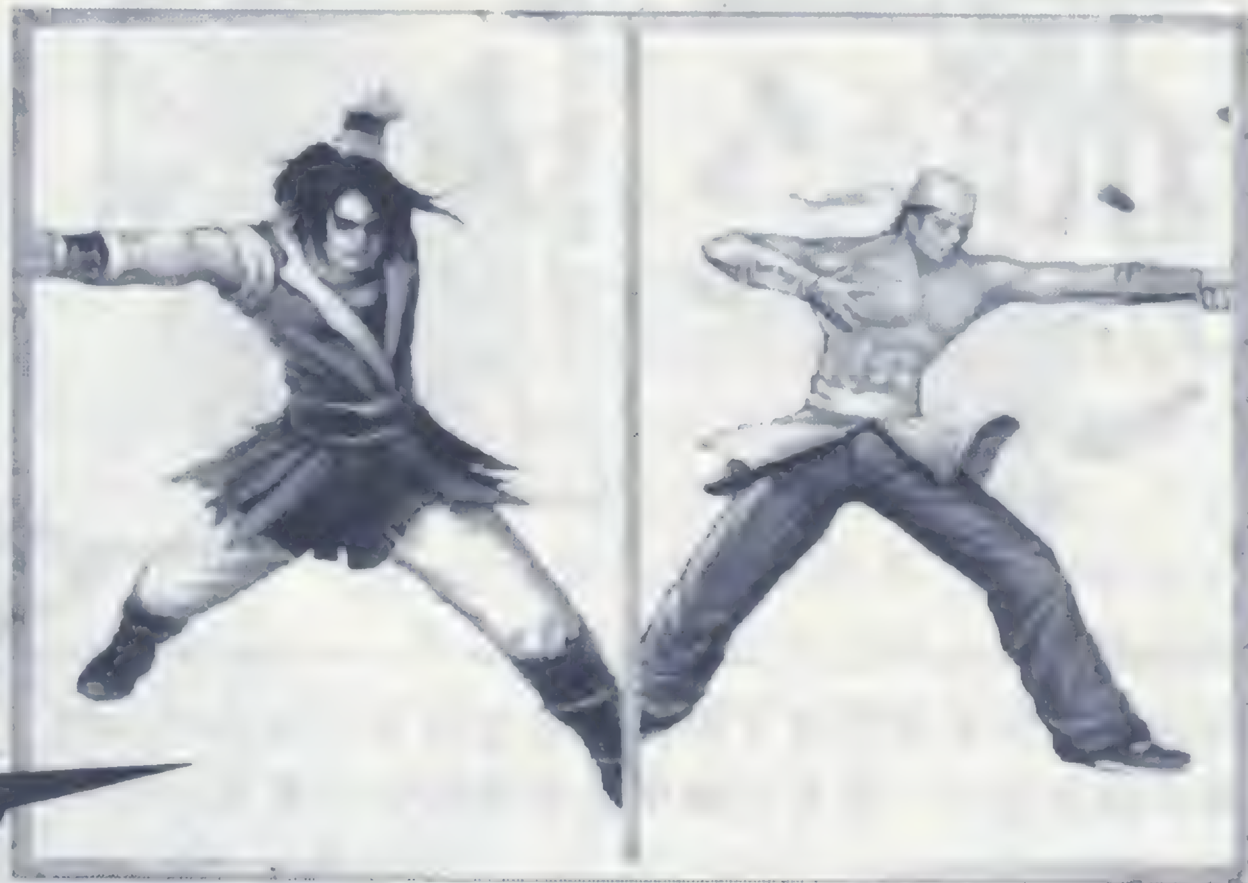
品才有的签名处即可，请参考上图。此情节开启丹青图标。

37.棋叟在棋盘上横扫师父，大快人心。此情节开启棋叟图标。

38.师父跟你泛谈草书，得洛神赋。此情节开启森林遇书生情节。

39.师父与醉仙争酒不下，被你撞上，先后选择“桂酒”、“马奶酒”和“茅台”回答醉仙从而保住美酒，师父大喜。

40.无瑕子遗失生龙活虎丹，要忍住呕吐感肉麻地捧他，选择“棋桌”找到丹药，必要的话跟荆棘（生病，半血状态）抢。本情节第二年三月初方开启。



主角和史义

41.花翁来访，让你用心培养一株牡丹花准备参加来年的洛阳花会。本情节于第二年七月初开启，是洛阳花会情节开启的必要前提。

42.养花须知：土变干需浇水；花转暗快唱歌；叶沿锯则除虫；叶泛黄请施肥。

43.师父随机检查你在任一项目上的修炼成果。本情节随机重复出现，第二重功夫的传授也在本情节。

●谷月轩

44.与大师兄练功。

45.卸劲护元（战斗时1/5概率用内力补偿生命所受伤害）：若你战败，与谷月轩友好度=100且内功≥70，有1/2概率会得到大师兄传授。

●荆棘

46.与二师兄练功。

47.会心一击（战斗时生命当前值≤生命最大值的一半时，有1/5概率伤害力加倍）：若你战败，与荆棘友好度=100且悟性≥70，则有1/2概率会得到二师兄传授。

●老胡

48.第1次，教你打造初级武器。

49.第2次，教你打造中级武器。

50.第3次，教你打造高级武器。

51.第4次，你出师获赠莲花剑打造图。

●棋叟

52.第1次至第5次，分别教象棋的基本下法、双车胁仕、大胆穿心、车炮抽杀、海底捞月。

53.第6次，若棋艺技能≥30则考试，通过考试将学会暗器工夫。



洛阳风景和逍遥谷

54.第7次至第10次，分别教双献酒、立马车、卧槽马、高钓马。

55.第11次，若棋艺技能≥60则考试，通过考试将领悟暗器心得。

56.第12次至第15次，分别教侧面虎、马后炮、老卒扶车、三卒破仕。

57.第16次，若棋艺技能≥90则考试，通过考试将受赠离火玄冰箭。

58.第17次开始，不断考试直至棋艺技能=100、棋叟远行为止。

●书生

59.第1次至第4次到书生家，书生教你书法。

60.从第5次开始反复练习写字，相当无聊……

●丹青

61.第1次到丹青家，拼谷月轩和荆棘画像。

62.第2次，拼醉仙和齐丽父女画像。

63.第3次，拼你和史义的画像。

64.技能≥50时，第4次，拼逍遥谷和洛阳风景图。

65.技能≥50时，第5次，拼成都和乐山大佛风景图。

66.技能≥50时，第6次，拼杭州和洛阳风景图。

67.技能≥80时，第7次，拼墨竹和洞山天堂。

68.技能≥80时，第8次，拼枇杷猿戏和双喜图。

69.技能≥80时，第9次，拼雪滩双鹭和双喜图。

70.技能=100时，最后一次，一口气拼出天龙八部图，悟天龙八部功（非常之猛），本情节第四年七月初方开启。

71.无论哪一次拼图失败，下次都可以再来重复挑战。需要注意的是拼图是本游戏的一个难点，请参考“丹青系列图”。建议使用变速齿轮之类的工具（包括金山游侠Ⅲ整合的同类功能）将时间调慢。

●醉仙

72.到酒馆可能遇到醉仙，与他划拳，当累计赢他50拳后（事实上是友好度达到100，因为每赢一拳醉仙的友好度+2）便会得到他传授的醉拳或醉棍（视何者技能高即授何者，相同时授醉拳）。

73.关于醉拳和醉棍：饮酒技能越高，划拳时可承受输的次数也会越多。醉拳与醉棍的攻击力会随着饮酒技能提升而提升。饮酒技能=100时，战斗中身上若携带若干酒，每次使用醉拳或醉棍都会自动减少一瓶酒，并增加额外攻击力。若战斗前故意喝得越醉，醉拳和醉棍的威力也会越强。所以只要尽量往这些条件上靠，醉拳和醉棍（特别是醉棍）的效果是相当美好的。

●森林

74.夏侯非与西门峰在唐冠南和商仲仁的煽风点火之下大打出手。你听任剑南介绍了一堆自己不知道的常识以后，汗颜不已。选择“借西门峰剑”，且建议借给西门峰一把至少是重剑或者重剑以上等级的好剑（事实上等于白送，真没天理），西门峰打赢后对你的友好度会上升，同时夏侯非的友好度下降。如果借一把烂剑给西门峰，则结果相反。西门和夏侯一战的胜利者会请你去喝酒，若选择“好，走”，会很不幸地遇到那位可爱的胜利者发酒疯，只好揍他一顿，帮其提神醒脑。

75.巩光杰努力进行圈地运动，不让他人采药。若选择“说的也是”帮百草门采药，采足药草则巩光杰友好度=65，报酬1000钱，否则巩光杰友好度=60，报酬200钱；若选择“强词夺理”，则拳头说话，战利品包括一大堆药材哦。

76.吃惊于黑得伸手不见五指连乌鸦看了都会自卑的水池，听超级大乌贼书生先生介绍该水池的典故。

77.全球狩猎联盟主席猎人先生和世界动物保护协会秘书长野人先生发生争执，选择“帮野人说话”，赶走猎人后野人会分3次（还是在森林遇到）教你猴语，备用。

●萧遥

78.城镇，遇萧遥乞食，给他干粮后建议选择“欢迎萧遥常来”。

●沈湘芸

79.在神医家初识沈湘芸。此情节中最好解决开喜婆婆（杂货店老板娘）的毛病，这样沈湘芸的友好度初始值相对较高。请参见“穴道图”（肩井穴）。

80.森林，选择“自愿当护花使者”，帮她采药草（人参和当归各四份，建议事先准备）。随后就是俗套的调戏情节，揍扁不识相的郝虎。这家伙还没觉悟，于是和他约好下个月同一时间比试（到时候会自动提醒，选择“当然要去，岂可言而无信”）。次月，郝虎无耻地搬来巴龙企图合殴，你的朋友中友好度够高的一人会跳出来助拳，于是郝虎的合殴计划非常顺利，只不过合殴对象是自己。

81.城镇，买下沈湘芸特制的药丸（药丸带神奇的力量或抱歉的力量几率相当）。花500、700、1000……钱买药达5次，且沈湘芸友好度=100的话，你便成功俘虏她的芳心了，恭喜！

●纪纹

82.森林，初识纪纹。千万要在熊爪下将她救出，否则你们俩就有缘无份了。什么？没带弓箭？！……救下以后她要求用红花、茯神和延胡索疗伤，建议之前在杂货店备好，否则只好临时去采了。



成都和乐山大佛

83.森林，二遇纪纹。她邀请你一起打猎，美女的话一向是很难拒绝的，何况是武林中第一美女（论坛公认的）。结束后忽然烟雨蒙蒙，两人被淋得日月无光，遂跑到破庙避雨。再后面……总之你领教了什么是武林中第一魔鬼身材（还是论坛公认的）。

84.城镇，三遇纪纹，两人鬼使神差地再到森林打猎。友情客串的朋友总算出现了，按照江湖规矩解决他们后，你会不小心地……扭伤脚。回谷途中，纪纹问你的梦想是什么，你把“当武林第一人”的声音咽了下去，堆下笑脸道“猎尽天下奇珍异兽”……

●齐丽

85.城镇，第1次，选择“拔刀相助”，上演英雄救美。

86.森林，第2次，选择“愿意”，陪沮丧的她猜拳，只许……败，不许胜。万一不小心胜了……还用俺说吗？

87.森林，第3次，主动提出前往医治齐父。需要羚羊角、麝香和鳖甲（一定要事先准备，没临时采的好事，本情节一旦错过，这辈子也就错过齐丽了），且你的医术技能必须≥70才能成功。

●虚真

88.城镇，选择“拔刀相助”，英雄助美……男子，一时传为佳话。

89.森林，昔日牛顿因一颗苹果悟千古真谛，而今你因一颗苹果引出少林恶僧无戒。男儿膝下有黄金，当然选择“不磕头”，打倒这头死秃驴，不过这家伙可不是吃干饭的，小心。

90.城镇，助虚真将无戒擒回少林。

第二年四月上旬：玄冥子闯入谷中。若承认他是师叔，并选择向他求教武功，他会暗示你练好抗毒基础（毒术技能≥10），下次便传授毒功，此举会令无瑕子反感；若选择将他赶走，则无瑕子友好度将上升。此处是游戏中唯一一次学毒功的机会，而日后提高无瑕子的友好度还有很多机会，所以……

第二年四月下旬：谷月轩找你出游，只恨他拿友好度要挟，不得不陪着笑脸和他出去。触发神医遭熊攻击情节，射趴那只熊即可。

91.开启忘忧村神医图标。

92.谷月轩友好度上升。

●神医

93.第1次到神医家，医治开喜婆婆，初识沈湘芸。

94.第2次教针灸穴道基础篇——肩井穴：治肩颈的酸痛及手臂麻木；膻中穴：治咳嗽、胸闷胸痛及肋间神经痛；大横穴：治便秘及腹胀肠鸣；中脘穴：治胃部疼痛；曲泽穴：治手颤及手指关节痛；印堂：治打鼾。

95.随机医治花翁、金员外（获赠吊种杯）、小白（日后获赠60年三锅头汾酒）和猎人中的一位。

96.开喜婆婆误食有毒的包子，本情节开启森林遇怪医情节。

97.神医教你辨认药草和药草特性，总共需要4次。

98.神医教你制作丹药。请参考“丹药资料表”。

99.继续直至医术技能=100。

●怪医

100.森林，初遇怪医。

101.忘忧村怪医居，你开始以身试毒。

102.和怪医的情节是游戏中唯一可以提升毒术技能的情节。

第二年五月初：端午节情节，从此每年端午节都要下厨一番，做好了举谷皆喜，搞砸了全谷俱怨。

103.每年端午节做的菜都应不同，否则就算那道

菜的熟练度是100，群众也会反映吃腻了，真难伺候……

第二年六月初：众人讨论少年英雄会之事。晚些时候谷月轩和荆棘的话有重要暗示。为了参加少年英雄会，要注意和无瑕子保持良好的友好度，同时文武兼修。

第二年七月初前：开启情节：闲逛无瑕子居遇花翁送花；酒馆邂逅傅剑寒。

●傅剑寒

104.酒馆，初识傅剑寒，此刻若酒量≥30则他的友好度为60，否则为45。

105.城镇，傅剑寒和五岳四龙冲突，于是遵照古训，酒逢知己千“刀”少（帮傅剑寒），话不投机半句多（打五岳四虫）。搞定四虫后接着去喝酒，若酒量≥50则傅剑寒友好度+10。



杭州和洛阳风景

106.酒馆，傅剑寒友好度≥65时，邀请你到杜康村牛饮。

107.森林，五岳四龙被巴龙郝虎修理得惨兮兮，慈悲为怀救下他们，勉励他们改邪归正（不现实）。

●杜康村

108.一路来到南边众聚处，据说杜康村最好的酒都被梁上君子刮走了。入酒窖调查酒缸，发现无蛛丝无马迹，然有猴迹，于是循着脚印往北找到猴窝。只要在限定时间内接住≥35坛酒，傅剑寒即可逮着猴子。小功告成，回东南处报知村长，然后建议选择“收养猴子”。

●小猴子

109.在逍遥谷内闲逛可与猴子聊天，逗它开心以后会随机收到它送的礼物。

110.猴语辞典，一人努力，一猴开心

吱吱：你、你是、你要

吱喳：我、我是、我要

吱吱喳：谁、谁是

啦呼：是、要

叽呼：不、不是、不要

呱吱：笨蛋

嘎吱：英雄

嘎嘎喳：朋友

喳喳嘎：敌人

叽叽叽叽：高兴的叫声

喳喳喳喳：生气的叫声

叭喳：吃

咕喳：喝

咕吱咕吱：肚子饿

姆喳：香蕉

呼喳：苹果

噜喳：梨子

啊喳：番石榴

噜噜：水

咕噜：酒

吱喳喳吱：喜欢

喳吱吱喳：讨厌

噜啦噜啦：舒服

嘟啦嘟啦：快乐

吱喳 叽呼 噜啦噜啦！（我不舒服！）：选择“一、医疗”

吱喳 咕吱咕吱！（我肚子饿！）：选择“二、喂食”

吱喳 叽呼 嘟啦嘟啦！（我不快乐！）：选择“三、聊天”

111.人道礼轻情意重，猴说礼重情意更重，逗它开心可能会得到以下礼物：青冥剑法或修罗刀法（仅一次）、修罗刀或齐天棍或离火玄冰镖10枚（仅一次）、智慧果（服用后悟性+1）、猴儿酒（服用后体力补满，饮酒技能上升）、千年何首乌（服用后内力大增）。

第二年七月上旬：七夕，情人节。你形单影孤，茕茕孑立，悲哀莫名……通过仙音的测试得到凤凰琴。开启忘忧村仙音图标。

●仙音

112.七夕，第1次，考听力。若测试失败，下次到森林仍有机会遇见她。

113.第2次至第10次，考听力。

114.第11次，珍重，道别。

115.无忧无虑（提升我方全体防御）：当音乐技能≥50且心情普通时，仙音可能传授。

116.飞燕凌波（提升我方全体敏捷）：当音乐技能≥60且心情好或很好时，仙音可能传授。

117.破虏令（提升我方全体攻击）：当音乐技能

≥70且心情坏或很坏时，仙音可能传授。

118.寒梅映雪（补充我方全体生命）：当音乐技能≥80且心情普通时，仙音可能传授。

119.菩提清心曲（解除我方全体异常状态）：当音乐技能≥85且心情普通时，仙音可能传授。

120.空山鸣涧（攻击敌方全体）：当最后与仙音道别且音乐技能≥90时，仙音可能传授。

第二年八月中旬：中秋节，无瑕子考徒弟月饼的来历，选择“推翻前朝的暗号”。

第二年八月底：当初若选择向玄冥子求教武功的话，此时他会再度来访。若毒术技能≥10，将学会玄冥子传授的断魂掌。临走前玄冥子交待，下次他来的时候假如毒术技能≥50，将传授很猛的功夫。

第二年九月上旬：江瑜来访，递上请帖，邀请无瑕子出席江天雄五十大寿武宴。

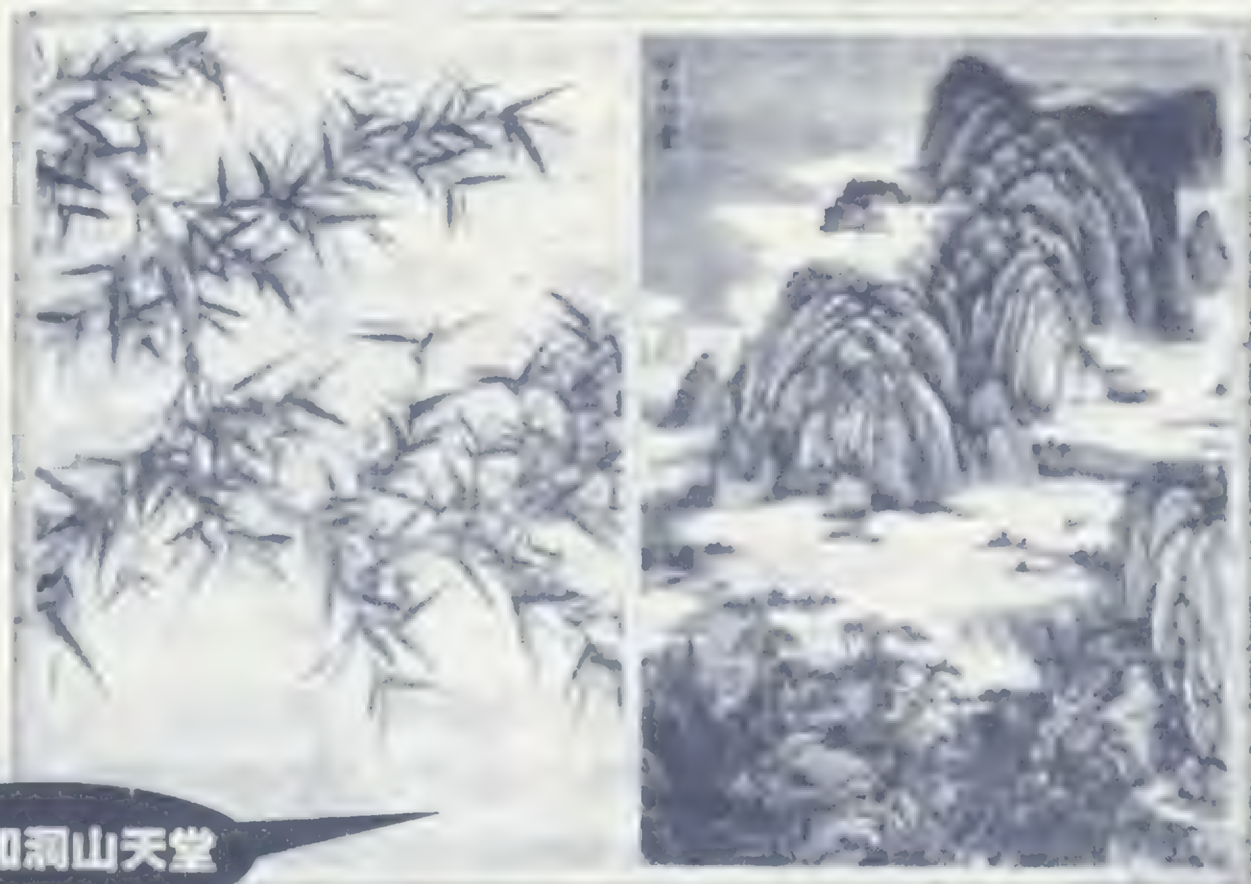
第二年十月初：江天雄寿宴，无瑕子让徒弟们代他走一趟，城镇模式开启。洛阳城门前，一位黑衣女夺走了逍遥谷给江天雄祝寿的礼物。你冲到驿站门口与马夫谈话得知黑衣女急着将礼物变卖，遂至当铺，老板却说黑衣女嫌钱少，转投古玩店了。你又一阵风刮到古玩店，还是来迟一步，听老板描述黑衣女被四个凶神恶煞带走，似乎是去用餐了……可怜的你疲于奔命，先后到洛阳客栈找“吃”，到酒店二楼找“喝”，到赌坊找“赌”，最后到森林矿坑附近找“嫖”，稳住了黑衣女史燕最宝贵的东西……史燕归还了礼品，三人匆匆赶到江府。正值江天雄热情介绍与会人士，天龙教夜叉王前来闹宴。眼见其他年轻一辈的组合拦不住“吃喝嫖赌”，逍遥谷三徒挺身而出，一战逼退他们。夜叉王亲自出手，却在少林、武当两位掌门和江天雄三人联手之下处于劣势，悻悻离去……

121.当铺，需要辨认黑衣女相貌，请参考下面“辨认图”。



122.吃：倘若打不过他，就到森林打猎得熊掌，回客栈投其所好。

123.喝：假如酒量让人抱歉，就曲线救国。到酒店一楼厨房调查酒，然后到杂货店买空水缸，再到城外调查大水缸，最后回酒店一楼厨房偷梁换柱一番，就可以大摇大摆再去找他了。



墨竹和洞山天堂

124.赌：电脑作弊作得天昏地暗！此处是铁定要花钱消灾的，而且天杀的竟要散尽所有的钱！所以建议在来赌坊之前，进行疯狂采购，咱们自个儿先把钱花光，以求心理平衡。日后好歹还可以贱卖嘛……5555……

125.天剑门，若曾经借剑给西门峰使他打赢夏侯非，他会请你在精钢剑、斩马剑或清风剑（推荐）其中任选一把带走；若曾经借剑给他而他打输，他会和你开打；若当初选择“冷眼旁观”没有借剑或者干脆就没有触发那个情节的话，他同样会和你开打。注意此处的情节在去森林找“嫖”之前才有机会触发。

●史燕

126.森林，偶遇史燕盗墓，选择“跟去瞧瞧”。根据八卦含义（从略）每一层从左到右的4个门分别代表雷、风、火和地，参考该层中央的第一个字进入相应之门即可。打退天龙教徒，向史燕表白“我养你啊”，继而选“是的”，保持面不红心不跳气不喘，一位划时代的少女杀手出现了……

127.森林，帮史燕销赃的话友好度上升道德下降，否则结果相反，古老的鱼和熊掌。按照笔者的观点嘛，道德若是久长时，又岂在朝朝暮暮，嘿嘿……

第二年十一月初：与谷月轩踏青，救下华山派曹琴华，武林中英雄救美的事件果然层出不穷，远胜当代明星的绯闻。

第二年十二月初前：开启情节：森林关伟遭劫，城镇方云华欺负何秋娟；关闭情节：森林夏侯非与西门峰吵架，森林巩光杰圈地运动，酒馆初识傅剑寒，城镇初识萧遥。

●关伟

128.森林，关伟护镖遭劫，选择“拔刀相助”，

退敌后可增加友好度。

●城镇

129.目睹方云华欺负何秋娟，建议警告他“方兄还是别强人所难的好”（道德上升），方不以为然，用硬的扯下何秋娟面纱。易兰至，不分青红皂白地就和何秋娟联手对付方云华、古实和无辜的你。三个男人和两个女人的故事往往是女人吃亏，这次也不例外，易兰二人开溜的同时还没忘记撂下狠话，真是刁蛮啊。

第二年十二月初：少年英雄会，与无瑕子友好度≥80则可直接参加，<60判眯参加，60-79则两人比武胜者参加。到华山后不妨和众多少年英雄攀谈，可了解到不少背景资料。认真阅读主持人宣读的比赛规则，切记，然后抓紧时间通过文试，文试第X名的话，武试中连胜X场即可夺冠。

130.文试的内容包罗万象，有关武林的一切内容都可能随机成为考题，因此不必求全，懂得的题保住，模糊的题边蒙边往蒙的方向跑，一寸光阴一寸金在这里得到最根本的体现。毕竟比赛的重头戏还是武试，文试只是调整武试的难度，像笔者最快的一次是文试第二名，之后武试连胜两场的要求就显得非常轻松了。

131.关于优胜奖品其实不好推荐，你可以根据自己走的路子选择，一般来说选2或4比较值，仅供参考：①日月神功武学秘笈；②金蚕宝衣；③碎宇刀；④齐天棍；⑤武学宝典；⑥十全大补丸5颗。

第三年一月初前：关闭情节：闯进无瑕子居遇花翁送花。

第三年一月初：过年，收红包，如果少年英雄会夺冠则有庆祝情节。

第三年一月底：如果曾经欢迎萧遥来谷，萧遥会初次拜访你，建议选择“下厨做菜”。

第三年二月初：与书生、丹青两位前辈一同前往杭州游玩，顺便买一套胡笔徽墨给无瑕子。

132.城口，算命选“一”可增加运气；接受学究的字音考试，分别选择24144134，得快雪时晴贴。

133.灵隐寺，听方丈谈偈可增加悟性。

134.蜜饯店，买酸梅送给布店的老板娘得紫色丝绸，再该丝绸转赠城口一路人后得其馈赠早春图。

135.杭州当铺中的旧货可以鉴定出蝶（无该字，以蝶替）形玉佩、名贵发簪、影青蟠龙枕和九成宫醴泉铭等。

136.客栈，和小二反复闲聊两次可增加厨艺技能并学会“东坡肉”和“叫花鸡”。

137.伞摊，幸遇唐伯虎挥毫，鉴定技能高的话可花200钱买到唐寅真迹伞，备用。

138.巳时，到书画店重逢李微之，与其吟诗作对，选23121使其心服口服，得蜀素贴。

139.午时，到酒店接受猜谜送酒游戏，按谜面1-6的顺序谜底分别为铁匠、钓叟、卖伞者、卖菜者、卖扇者和卖鱼者。正确送酒后得到的信物越多，奖品就越高级，6个信物的奖品最佳，为千锤百炼丹。

140.蟾蜍雕像：答应帮西边的红衣小女孩玩抓迷藏，先后各在衙门旁、扇店旁的树后和当铺旁的水缸各找到一个小孩，便可得赠。

141.鱼的雕像：在酒店一楼听客人议论，而后至东边桥上与钓叟比赛钓鲤鱼，胜便得。钓叟有1/10的概率钓鱼4条，否则一般为7条。所以钓鱼小游戏操作水平高的朋友钓8条鱼一般就稳操胜券，要不就只好等钓叟歹运的时候赢他了。


枇杷猿戏和双喜图

142.鹤的雕像：在龙井村医治村口一腰酸背痛的姑娘得蜂蜜（医术技能若不够高，可向杭州城东边桥旁的老婆婆买膏药来治，顺便增加道德）；将蜂蜜递给灵隐寺外的小孩解馋，得盐；把盐送到客栈的厨师手中，喜得肉包；那么难得的肉包舍不得吃，干脆赏给城外乞丐算了（什么逻辑……），乞丐回赠蟋蟀；最后提着蟋蟀和妓院外一路人讨价还价，便可得5000钱和鹤的雕像。

143.龟的雕像：在龙井村西侧与铸匠谈话，帮他传荷花扇给龙井村南侧的姑娘阿春，之后回复铸匠得之。

144.蟹的雕像：调查鱼摊旁的螃蟹，帮卖鱼的大婶送一笼螃蟹到龙井村养蚕人家。买主却说里面有死螃蟹。赶忙转回鱼摊，大婶看你跑腿卖力，就将那只死螃蟹（雕像）送给你了。

145.蛇的雕像：与桥上的苗族姑娘（蓝婷）交谈，得知这位MM遗失了翡翠金簪，到客栈把金簪从五岳四龙手中抽出来（若曾经在森林救过他们，可避免今日一架，否则……），返还蓝婷得该雕像。

●香儿

146.在妓院二楼，假如琴棋书画4种技能均≥30，

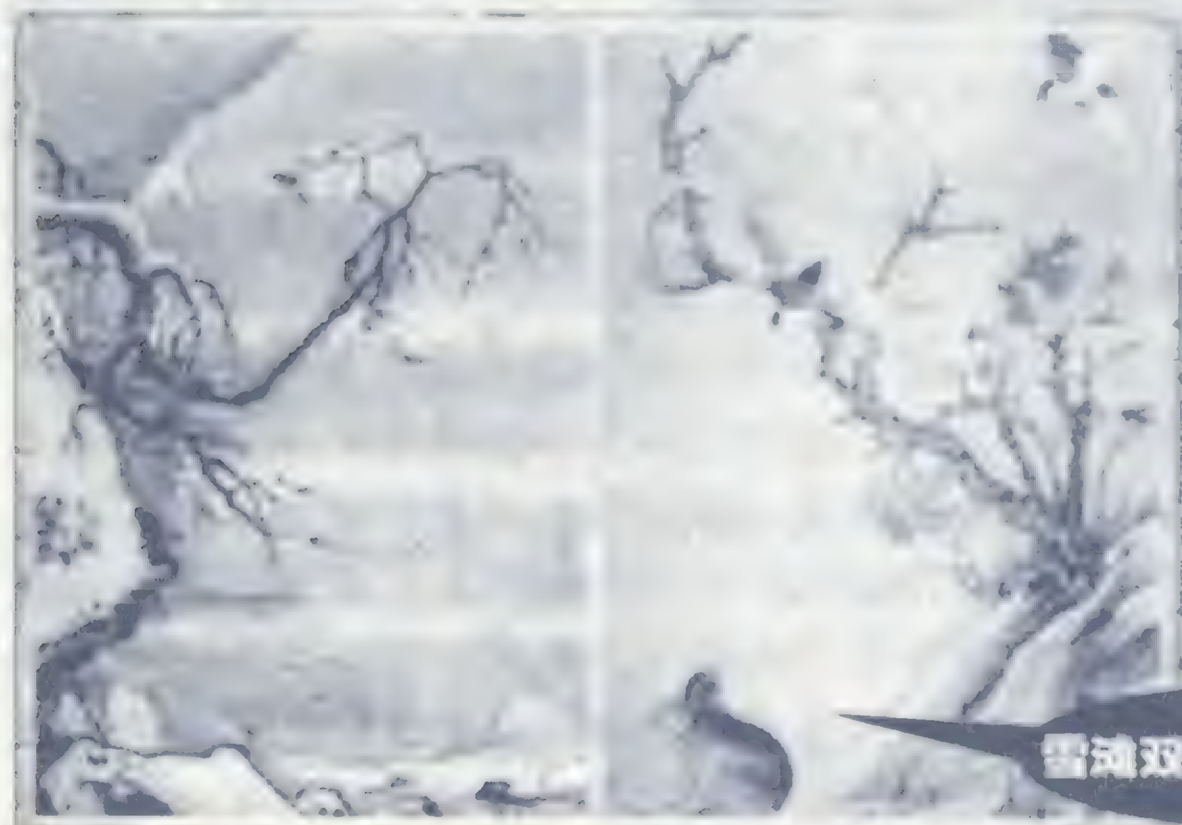
则可应接琴棋书画4道题目，从而入见香儿（非常恐怖的头像，笔者号称“开水”，却也瞬间冷却到冰点），不幸的是明日午时还要和她约会西湖湖心亭，看来你注定要成为恐龙的午餐了……

147.建议每通过一道题目存一次档。琴凭记忆，棋太弱智，书选择3，画仍是拼图。

148.本情节是天王结局的必需前提。

第三年二月初：在杭州城走马观花，偶然发现东北角卖菜包处旁的墙壁有蹊跷，在前辈的指导下得知丐帮特殊的联系方式，然后根据筷子的方向先后在衙门旁的墙壁和东南角房屋的墙壁发现记号。检查最东南角的房门，对上暗号后进入丐帮分舵。听闻爱国英雄威将军被内奸宦官囚禁于灵隐寺，丐帮决定进行营救行动。侠之大者是为国，你毅然选择“加入救人”。汹涌破入灵隐寺内塔，和书生、丹青前辈先后摆平游进和昆莫、李三和桑沛、梅念华和哈赤儿、于霸天4道防御（此过程中包含3道谜题），救出威将军。

149.谜题1：选“将六平五”。



雪鸿双鹭和双喜图

150.谜题2：先后填入鱼、鹤和蟾蜍的雕像。

151.谜题3：完整的联句为“乐莫乐兮新相知，悲莫悲兮生别离”。

●蓝婷

152.森林，第1次，打抱不平天下事，依次选择1243，然后勉强当一次动手不动口的君子。

153.城镇，第2次，原来少了王小丫的开心辞典，那么没有味道……请注意问题是随机抽取的，此处是发财的大好机会。

154.琴类：①琴有七弦；②笙属于竹类乐器；③琴属于丝类乐器；④五音指宫商角徵羽；⑤嵇康死前奏广陵散；⑥胡笳十八拍乃蔡琰所作；⑦诗经中以颂来描述祭祀内容；⑧余音不绝，绕梁三日指韩娥之曲；

155.书类：①瘦金体乃赵佶所创；②苏轼被贬时作寒食帖；③祭侄文稿为颜真卿所作；④王羲之传世文章为兰亭序；⑤王羲之书法师从鹅之体态；⑥草圣为张旭，此人尚有肚痛帖；⑦黄庭坚之书法有如船桨摆于水中。

156.酒类：①杜康常用作酒名；②竹叶青酒是药酒；③武陵酒不是黄酒；④即墨老酒是黄酒；⑤江西麻姑酒又称寿酒；⑥即墨老酒有健胃补脾之效。

157.花类：①蜀葵可入药；②陶渊明喜爱菊花；③牵牛花花期最长；④菊花有隐君子之称；⑤牡丹花又称富贵花；⑥慈姑花花期在夏季；⑦丽春花又名虞美人花。

158.武林类：①神捕乃史刚；②唐门以暗器著称；③河洛大侠是江天雄；④天龙教主是历苍天；⑤长虹镖局祖传刀法为青龙刀法；⑥探测敌意、先发制人是野球拳的宗旨。

159.此后只要在攻打毒龙教前后情节中作正确选择，即可温玉满怀。

第三年三月初：曹华前来逍遥谷致谢，看样子她的造访把谷月轩和荆棘拖入陈旧的三角恋爱中啦。

第三年四月初：若曾经触发闲逛无瑕子居遇花翁送花情节，会自动前往白马寺参加清明节洛阳花会。

●洛阳花会

160.向住持也是主持签到，再和西侧的花翁攀谈。忽然眼前一亮，清纯佳人白玫瑰……啊不，清纯佳人任清璇不知从哪儿冒出来。花翁显然是过来人，偷偷告诉你需要的话他愿意无条件帮忙，你正求之不得，选择“和前辈聊‘花’，引她注意”。只恨没有“和前辈聊‘采花’”的选择，否则一定更能吸引她……鱼儿果然上钩，嘿嘿。

161.来参加洛阳花会之前若将牡丹花培养到100，就会在花会中独占鳌头，致辞的时候选择“我想把这牡丹献给一位姑娘”，而后就不用你多言了……

162.任清璇是游戏中最难追到的MM，不过话说回来，这样才能激发广大群众的兴趣和挑战。完成洛阳花会情节后注意需将她赠与自己的种子培养出最美丽的花朵。

第三年五月初前：关闭情节：森林五岳四龙遭劫；森林初识纪纹。

第三年五月初：奉师命赴成都送礼，一路问到芙蓉坊，年祺老伯抚摸着礼品——菜刀，爱不释手，回午时要做一顿好饭给你接风洗尘，趁还有一段时间四处逛逛。

163.与芙蓉坊顶的青年交谈得兰亭序。

164.天府酒楼二楼，向小二了解信息可增加厨艺技能并学会宫保鸡丁。

165.宝福楼外，吃担担面可增加厨艺技能。

166.宝福楼一楼，向小二了解信息可增加厨艺技

能并学会麻婆豆腐。

167.药膳堂，吃药膳并请教厨师可增加厨艺技能。

168.百草门，若与巩光杰友好，会得到他馈赠的十全大补丸。

169.成都当铺中的旧货可以鉴定出青釉辟邪、三彩武士俑和雪滩双鹭等。

170.唐门，观唐冠南表演雕鸟小技。若调查鸟儿，再出唐门到东侧井旁调查乞丐尸体（得毽子），会发现疑点。返回唐门，调查大厅的字画“无毒不丈夫”，然后转动花瓶，进入密室。惊悉唐冠南正利用成都的乞丐们试验毒效，于是猛K唐冠南，唐中慧赶到，阻止唐冠南暗施毒手。事已至此，只好鼓励唐中慧重振唐门了……若当初没调查鸟儿，则到东侧井旁时乞丐还活着（这么说是我害死他了？倒），和他谈话亦可得毽子，备用。

第三年五月初：一路上走走停停吃吃看看谈谈打打杀杀，午时至，你在芙蓉坊大开吃戒，夏侯非也来凑热闹。欢喜间不料芙蓉坊的竞争对手派“吃”前来扫荡了年老伯为明日一年一度的厨艺比赛准备好的药膳，你和夏侯非虽然怒伤“吃”汉，却还是被他风紧扯乎了。年老伯痛心疾首，你和夏侯非相顾无言，先后从老伯口中探出药膳的食材和除腥用品并找集齐。老伯感激涕零，精神顿时一振，次日不负众望，称雄于厨艺比赛。

171.深山野熊肉：出城东，入兽王庄。若与纪纹亲密，可接下她的弓箭，直接入兽王庄后深山猎熊；若与纪纹一般般，就回城拿毽子和红衣小孩换彩虹胭脂，将胭脂交给纪纹并对她说：人人都说你很漂亮，人白嘛，胭脂好啊云云，即可入山。

172.稻香米：宝福楼二楼，于客人处打听到有关稻香米的消息，转至北侧破庙旁林家内取之。

173.土红椒：卖菜的大婶道土红椒已被兽皮店的老板搜刮干净，兽皮店的老板则道他渴望得到草药店老板的粉红兔。草药店的老板也不含糊，要粉红兔就拿10份仙鹤草来换（建议在逍遥谷内购好，否则只好临时到兽王庄前的山路采药）。先后满足这两个老板的要求即可得土红椒。

174.月蓝草：到百草门，若与巩光杰友好可免费获赠月蓝草，否则便是狮子大开口的1000钱。

175.百里香：天府酒楼一楼，从客人口中得到百里香消息，与广场紫衣小孩交谈后到破庙东南处树根部采得。

第三年六月底：若曾经在森林救过五岳四龙，则他们会主动登门求救。替他们打败穷追不舍的武兴，让他知道为什么古人说穷寇莫追。

第三年七月上旬：终于等来了不再孤独的这一刻。由于笔者娴熟的技巧，MM蜂拥而至于今日，狂喜。

● 今天是情人节……

176.逍遥心法情人篇：友好度≥90，正确完成相关该MM的全部情节，则：史燕送疯魔杖；纪纹：送麒麟软甲；齐丽送野球拳谱；蓝婷送五色甲，本情节仅在满足条件的情况下于第五年发生；沈湘芸第一次送三顺散5颗，第二次送药增加你的内力，第三次送药增加你的基本属性；任情璇：送一首诗……好寒酸，不过情节内容最长，琼瑶味道最足……

第三年七月中旬：若与谷月轩友好度≥70则随其踏平阴山黑风寨。左砍砍右砍砍一路砍进寨，放倒焦氏兄弟。到南边的崖上逼小喽罗吐出响箭，调查人力电梯放箭，蒙上寨后继续碾平弱小的抵抗，在东侧地下室中救出史义。先在寨中翻出不少好东西（游戏中唯一存在宝箱概念的情节，具体物品略），最后雄赳赳气昂昂杀进议事厅摧残黑白双煞。



天龙八部图

第三年七月底：如果没随大师兄去阴山，则谷月轩凯旋。

第三年八月中旬：中秋节。书生放对子，依次对324可得颜真卿祭侄文稿。

第三年九月上旬：出席青城派掌门继任大典。青城观外，西崖（仔细寻路，窄）惊闻摩呼罗伽和紫阳子穿一条裤子的密谋。建议选择“先把紫阳子抓到再说”，被翻紫阳子后选择“把这事告诉青霞子道长”，入观救下并通报青霞子。建议带上几位好友（跟他们对话即可邀请入队），再战西崖。事毕，青霞子众望所归，继任掌门，赠你松风阁诗、鹤华秋色和九转还魂丹（倘若选择不当或干脆无所事事，则紫阳子按计划接任掌门，举青城派入天龙教……悲哀）。

第三年十月初：玄冥子三访逍遥谷，若你拳术技能≥50，得授九阴龙爪功。

第三年十月底：若完成之前的五岳四龙各情节，回报就在今日。

177.凌空点穴（战斗时1/5概率攻击敌人后敌人暂时不能行动）：指法技能>剑法技能，本情节得。

178.催眠剑（装备后战斗时1/4概率攻击敌人后敌人暂时不能行动）：指法技能≤剑法技能，本情节得。

第三年十一月初：曾经正确完成过史燕和虚真各情节，此刻虚真便前来邀请你一游少林，选择“正有此意”。入寺，悉易筋经遭窃，全寺一级战备。在大雄宝殿西侧揪出探头探脑的史燕，经书果是其盗。若选择“帮助史燕”，则随情节发展先后与虚真、无嗔、无因和胁迫史燕盗经的利空法王翻脸，之后选择“据为己有”是游戏中获得易筋经的唯一途径。若选择“帮助虚真”，则随情节发展先后与史燕和利空法王动手，结果同样是史燕得救，虽然可惜了易筋经，却换来了江湖同道的敬仰，也是值得的，推荐选择后者。



第三年十二月初：若与荆棘友好度≥80，则随其前往乐山大佛硬夺佛剑魔刀。在山脚和山顶与群豪狠命混战两场，终于拼来了佛剑魔刀，荆棘巨乐，将淘汰的太乙剑和太刀送给你。

第三年十二月中旬：如果没随二师兄去乐山大佛，荆棘归。

第四年一月初前：开启情节：森林，暗中听到利空法王欲盗白马寺四十二章经；森林，暗中听到唐飞、商鹤鸣挑拨刀剑门火并。

第四年一月初：又是一年春来到，师父和俺们过过招，还有那红包不能少……

第四年三月中旬：萧遥再访，建议做麻婆豆腐让他品尝。若麻婆豆腐熟练度≥70，则开启萧遥带丐帮前任帮主三访逍遥谷情节。

第四年四月初前：关闭情节：森林，暗中听到利空法王欲盗白马寺四十二章经。

第四年四月初：若事先得知利空法王要盗经书，建议选择前往白马寺。在大雄殿门外见利空法王顺利盗取了四十二章经，遂作判断。若选择“我得阻止他”，则先后与利空法王和江天雄父子激斗，保全四十二章经；若选择“静观其变”，待江天雄父子黑吃黑掉利空法王后，再从江氏父子手中夺回四十二章经。最后在离寺途中将经书归还少林高僧，功德圆满。

第四年五月初：端午节情节。

第四年六月初：代师出席武当掌门五十大寿。风云际变，适逢方云华栽赃古实非礼何秋娟，武当掌门怒，再知何秋娟乃武当掌门和易兰合作愉快的成品，更是极怒于古实。你明断是非，选择“帮助古实”，与天龙教任天翔前辈联手助其脱离险境。古实的脸依然古板严实得像恒久不动的砂岩……虽然选择“帮助方云华”实际影响和剧情也差不多，不过从良心上讲，应该很少人会那样选吧。

第四年六月下旬：如果你认识蓝婷和巩光杰，将自动前往森林听取巩光杰聚众商讨吞并毒龙教的计划，得知毒龙教内部有重要奸细。

第四年七月初前：开启情节：若丹青远行，此时归，连带天龙八部功情节。

第四年七月上旬：七夕情节。

第四年八月中旬：中秋节赏月。月亮像什么？像月饼。无瑕子见你想象力如此丰富（？！），双手奉上莲蓉月饼。

第四年八月底：与巩光杰友好度≥70，他将乘兴邀请你共伐毒龙教，无异于与虎谋皮，你断然拒绝（小没良心的如果答应，则是得到神农避毒珠的唯一途径）。

第四年十月初：已知：百草门率众攻打毒龙。求证：选择前往苗疆援助毒龙教。证明：略。

179.建议出发前邀请足够多的强力帮手，勿逞匹夫之勇。此后凡可邀请朋友助拳的情节皆如此，不再赘述。

180.建议先后选择“这事我要当面对蓝教主说”和“是有关我和蓝教主的终身大事”，此间事了后选择“那是我的真心话”，此乃搞定蓝婷必须的手续。同时可以保住蓝婷教主之位不至旁落，获赠夜明珠。

181.若不慎选择“是攸关贵教兴亡的大事”，会被毒龙教右护法黄娟也就是那个奸细抢得主动。随情节发展黄娟篡位，蓝婷不胜哀伤，安慰她一阵后亦可获赠夜明珠。

182.此处棘手的敌人主要是夜叉、吃、喝、黄娟和巩光杰。

第四年十二月初前：关闭情节：森林，暗中听到唐飞、商鹤鸣挑拨刀剑门火并。

第四年十二月初：若事先发现天剑门与绝刀门遭人挑拨，即将火并，可选择是否前往乐山大佛凌云窟调停，建议是肯定的。待赶至凌云窟，现场火药味已甚浓，濒临一触即发的境界。你等众人冲开唐、商两家的封锁，杀退天龙教阴、尸和摩呼罗伽（建议选择“谁稀罕加入魔教呀”），再瓦解夏侯、西门两家的冲突之势，此三战力挽狂澜，终于令分割开来三十多年的刀剑门重新合为一体，江湖之幸，幸何如哉。

第五年一月初前：开启情节：森林，乾达婆和紧

那罗遭追杀。

●森林

183.倘若先前在杭州城见过香儿，且此时道德≤70，将遇见香儿（乾达婆）和紧那罗遭追杀。出手相救的话，在稍后上少林的情节中才有机会选择营救天王历苍天，从而敲定天王路线的结局。若错过本情节，则敲定正派路线或龙王路线的结局。

第五年一月初：新年到，新年好，团团圆圆真热闹。

第五年三月初：在满足条件的前提下，萧遥带丐帮前任帮主三访逍遥谷。

184.若厨艺技能100，叫花鸡熟练度100，且选择招待客人这道美食，将从老帮主处学到神龙腿法（最强腿法）。

第五年五月初：端午节情节。

第五年七月上旬：七夕情节。

第五年七月下旬：在无瑕子的嘱托下前往少林送物，适逢乾达婆和紧那罗硬闯少林营救天王情节。

185.若没有触发森林追杀情节，此时只能站在少林的立场上迎战乾达婆和紧那罗，他们且战且退，于易筋经情节中与利空法王交手处带着天王成功脱身。

第五年七月底：荆棘在玄冥子的怂恿下叛出逍遥谷，你和谷月轩联手力抗荆棘与玄冥子。

186.如满足下列3个条件：青城派加入天龙教、帮助巩光杰攻打毒龙教、天龙教挑拨刀剑门成功，则此时你便有机会加入天龙教，走龙王路线。

187.如存在下列任何一个条件：帮助蓝婷力退天龙教、刀剑门重归于好、道德≥70，则失去选择走龙王路线结局的机会。

188.无瑕子深感天龙教羽翼渐丰，非集正派人士召开武林大会共讨魔教不能维江湖安定。故令谷月轩和你出谷联络各派，九月初九在华山召开武林大会，大地图模式开启。

第五年八月初一至八月三十：各门派准备参加武林大会

●少林参加武林大会

189.少林，得知经书失窃，与无嗔和无因（方丈）交谈，完成无戒和楞伽经情节，而后可邀请虚真入队。

190.洛阳，与齐丽父女聊天，据说赌坊有地下格斗场。到赌坊，连赢庄家5把，得到进入格斗场的权限；到格斗场，发现无戒；到少林，领无嗔至洛阳；到赌坊，无嗔收服无戒回寺。

191.备齐20条虹鲤至观佛台。赠虹鲤给船家，得以过岸至乐山大佛；登高遭遇利空法王、高弟子和胖弟子，训走这3只秃驴后检查箱子，得两颗三顺散、盒装龙井茶和铲子；到杭州龙井村，问东南角茶农；到杭州杂货店，朦胧中得到两个地点：扇店旁的草丛和龙井村山脚的树林，到两者其一的地点挖矿，挖到的宝藏即为楞伽经；到少林，交还经书。

192.关于地下格斗场：未时入场；奇日单打独斗，偶日团体对殴；无戒出现于八月初一、八月初五、八月初九和八月十三等每隔四天依此类推的日子。

●武当和天山参加武林大会

193.武当，诊断掌门卓人清遭暗算中蚀心之毒（医术技能不够的话回逍遥谷搬来神医）。集齐解药原材料——金翅鸟血、火凤凰和怪鲶鱼，治愈阿卓。天山情节需待武当情节完毕后方能全面展开。

194.金翅鸟血：成都兽王庄，打听金翅鸟行踪（纪纹友好度够高的话将主动加入队列），知其出没于沙漠，非射雕弩不可猎之。于是到洛阳，城郊猎人道若有九曲木和天蚕丝他便可造射雕弩。到大沙漠，弯弓射金雕。金雕落，向赶到的任天翔商取金翅鸟血。

195.九曲木：成都，于樵夫处以20000钱购得。

196.天蚕丝：杭州龙井村，养蚕女索要唐伯虎真迹，与之交换可得。

197.唐伯虎真迹：两处，给养蚕女任一处皆可。早期游杭州时慧眼识货，得到的唐寅真迹伞；临时赶赴乐山大佛，登高不远处遇唐伯虎遭劫，救下他后可得到的唐寅真迹扇。

198.金翅鸟超难射，不开变速齿轮的话基本上是在培养人的绝望情绪。

199.火凤凰：逍遥谷，花翁说火凤凰此花仅昔日剑圣培育，因稀罕莫名故剑圣珍爱不已，你还是自求多福为妙。到剑庐，经过唇枪舌剑，剑圣让步，请你照顾一盆花。照顾花朵状态至100（隐藏参数）即可，剑圣遵守承诺，赠火凤凰。

200.与剑圣协议期间每天辰、未二时必须准时到剑庐育花，若自始至终无一回照顾失败，将额外获赠太虚剑并承剑圣传授霸王剑法。

201.怪鲶鱼：杜康村，与村民交谈得知池里有怪鱼，与池边村民谈话知怪鱼喜食蛇胆，遂以蛇胆钓之。抛竿于水流湍急处同虹鲤，刚上钩阶段建议疯狂点击鼠标，钓至中后期恢复使用正常钓鱼技巧，如此成功率高。

202.天山：天山，闻何秋娟失踪。到成都，听蓝衣小孩说近日破庙常出现蒙面姐姐；到破庙，方云华正待强暴何秋娟，秋娟自尽，方云华撤；天佑斯人，何秋娟自杀未遂，被你救回逍遥谷；到武当，站出来揭发举报；秋娟亦至，方云华身败名裂，狗急跳墙，与你单挑，自取其辱；再访天山。

●丐帮参加武林大会

203.杭州，丐帮分舵，应允帮忙寻找东厂卖国证据。到成都，紫衣小孩控诉有乞丐在墙上乱涂乱划；到药膳店，听食客打赌关于奇装异服人出入衙门之事；在衙门墙上发现丐帮联络暗号，先后循暗号至芙蓉坊西南侧之屋；到丐帮成都分舵，悉近日未时将有东厂爪牙前来成都和满洲三王爷互通声息（萧遥友好度够高的话将主动加入队列）；未时，在成都城外打转，一堆弱智的东厂爪牙撞上枪口；仗着东厂令牌，你摇摆入成都衙门，从满洲三王爷处得密函；到杭州，丐帮分舵遭血洗，火速赶往衙门内部地牢救援；到洛阳，与丐帮帮主平辈论交（本情节这两仗打起来爽，因为敌人又多又强……）。

●刀剑门参加武林大会并提名你任武林盟主

204.在天剑门或绝刀门得知天龙教定于八月二十五日血洗两门，然夏侯城和西门玄仍在乐山大佛凌云窟参悟刀剑合一之秘。到凌云窟，水平高的话直接选择"好，还请两位手下留情"实战点化他们，水平不够就回逍遥谷找无瑕子速成一课。



205.如果之前没有粉碎天龙教挑拨刀剑门的阴谋，将在凌云窟发现两掌门身受重伤。天剑门要求绝刀门前来道歉，请成都芙蓉坊MM劝绝刀门以大局为重……而后夏侯非和西门峰共赴凌云窟参悟刀剑合一，当然还是需要你的点化啦。

206.点化夏侯城和西门玄的条件：剑法+刀法+悟性>200；点化夏侯非和西门峰的条件：剑法+刀法+悟性>250。

207.八月二十五日，赶往刀剑门助两派共御强敌，武林大会上就会得到夏侯城和西门玄的提名。

●识破江天雄暗通天龙教炸华山阴谋

208.八月十日之后，洛阳城外，拦截到天龙教爪牙，惊悉洛阳城内某武林名流与天龙教暗中勾结，欲在武林大会上遍炸正派人士。因无署名，为定其身份，你旁敲侧击得到江天雄、西门玄和关长虹三人的笔迹，核对下确认此武林败类乃江天雄无疑。本情节完成后，武林大会上会自动拆穿江天雄的面具。本情节若未触发，武林大会时会有部分正派人士被炸，且你与武林盟主之位失之交臂。

209.江天雄笔迹：先到白马寺慷慨解囊，自告奋勇替住持拉赞助，冤大头自然是江天雄，花了钱还泄了签名。

210.西门玄笔迹：先听天剑门偏厅内弟子谈话，后至伽蓝斋一览西门玄写给老板娘的情书。

211.关长虹笔迹：请他临摹王羲之的字帖，身上带着字帖最好，没有的话回逍遥谷找书生借亦可。

●大地图其余支线

212.洛阳：通报江天雄家；通报长虹镖局；可邀请关伟入队（需友好度够高，下同）。

213.铸剑山庄：打败荆棘，使幽冥神剑不至沦于敌手，通报铸剑山庄。

214.杜康村：可邀请傅剑寒入队。

215.少年英雄会场：可邀请叶孤入队。

216.成都：通报唐门；用菜包与破庙附近的小孩换红虫。

217.青城：通报青城，情节内容视先前青城派掌门继任大典时你的行动而定。

218.观佛台：救峨嵋门徒，架下八卦门父子三人。通报峨嵋。

219.杭州：丐帮情节发展前，可邀请萧遥入队。

220.毒龙教：蓝婷拒绝参加武林大会，且馈赠一瓶药酒（增加各属性）。本情节前提是先前急援毒龙教时作出正确选择。

九月初九：终于迎来了最后决定性的一天，各门各派齐集华山，推选武林盟主。由刀剑门提名的你连胜其他8位候选人，技压群雄，统领全盟。由于勾结江天雄炸华山之阴谋被识破，龙王率领的天龙教众不得不仓促现身，于是最后的最后，战斗开始了。连续6场血战，你横刀立马，聚歼天龙教35位高手。弹指间，魔教冰消瓦解，江湖又迎来了一段太平岁月……（老套、老套、老套）

●关于结局

221.本攻略详细介绍了正派武林盟主路线的结局，其他结局如天王路线、龙王路线、乞丐路线（啥事都不做，睡到武林大会召开，情形凄凄惨惨戚戚）关键点已详细指出，过程从略。因为正派武林盟主路线的情节最丰满，足够供完成其他结局参考。

222.通关后将是一系列江湖传说，以技能GM为准绳，内容爆笑，不看可惜哦。

●关于荣誉称号

223.进行该项修炼，修炼结束后技能=100（简称该技能GM）即可获得的称号：开碑神手（拳法）、一指擎天（指法）、无影腿（腿法）、逍遥剑仙（剑

法）、白一刀（刀法）、半峰插云（棍法）、千手如来（暗器）、御风尊者（轻功）、火眼金睛（鉴定）、绝代名匠（打铁）、追星矢（打猎）、太公钓（钓鱼）、毒手摧心（试毒）。另外还有一些称号除上述要求外还需额外的条件：绝音妙律：琴，至少3首曲子熟练度≥70；棋圣：棋，至少看过2本棋谱；妙笔生花：书，至少看过书法名帖5帖以上；花间诗人：花，至少培育2株神奇花卉到100；食神：厨，至少3道菜熟练度≥70；少年英雄：获得少年英雄会冠军；第一情圣：让3个以上MM对你死心塌地；此外根据官方资料，茶、酒、赌亦有称号，笔者测试未果，姑且将条件列出，有兴趣的朋友不妨试试看：茶：喝过的茶、看过的茶具≥20；酒：喝过的酒、看过的酒具≥20；赌：赌博赢200次以上，赢的次数－输的次数≥50。

●关于战斗

224.休息时生命恢复的点数与医术技能和茶艺技能成正比，GM时再加成。

225.休息时内力恢复的点数与内功技能和茶艺技能成正比，GM时再加成。

226.中毒时休息不会恢复生命和内力，相反中毒状态下每回合均会损失一定生命。

227.基础攻击力＝武功杀伤力×熟练度（％）

228.实际攻击力加成条件：会心一击：攻击力×2；相关技能加成：请参考"武功资料表"；内功：>50时加2成、>75时加3成、=100时加4成；软功：>50时加1成、>75时加2成、=100时加3成；实战经验：>30时加1成、>50时加2成、>75时加3成、>90时加4成、=100时加5成；武学知识：>30时加1成、>50时加2成、>75时加3成、>100时加4成、>120时加5成；琴曲"破虏令"亦有加成；武器加成：若鉴定技能=100，该武器威力再加5成，请参考"武器资料表"。

229.基础防御力＝内功＋硬功＋道具防御力

230.实际防御力加成条件：武学知识越高，防御力越高；琴曲"无忧无虑"亦有加成。

武器资料表

名称	原料	攻	毒	轻功扣	内力需	剑法需	刀法需	棍法需	暗器需	鉴定需	备注
古剑		3									
短剑	铁30	1									
长剑	铁60+铜15	2									
重剑	铁150+铜50	8		25	500						
催眠剑		4				50				70	五岳四龙送（催眠）
青尺剑		4	7			50				60	史燕卖的赃物
精钢剑		5									西门峰送（3选1）
斩马剑		7		10	300						西门峰送（3选1）
清风剑		6									西门峰送（3选1）
莲花剑	红晶矿5+铁30	12				50					自制
太乙剑+10		13								80	荆棘送
巨阙剑+5		22		25	400						[illegible]罗送
龙渊剑+10		9								50	宝藏
太虚剑+15		18		15	300						剑圣送
傲天神剑+20	蓝矿10+红矿10+铁30	25		10		90					自制
朴刀	1 铁45	2									
柳叶刀	铁80+铜30	3									
九环刀	铁120+铜40	6		10			30				
太刀		10					30			40	荆棘送
大夏龙凤刀		8		25	300						
噬日刀+5	红晶矿10+铁50	15		10			60				吸血
修罗刀+10		20					75			70	猴子送
碎宇刀		12	10	10							少年英雄会礼物之一
太皇+17	白矿10+黑矿10+铁50	23					90				自制
木棍		3									
齐眉棍		4									
四平棍		5									
铁棍	铁100	6		10	300						
阴阳棍+5	白矿10+黑矿10+铁50	35	5	10	400			60			自制
少林棍		4									
疯魔杖		40									史燕赠送（疯魔）
齐天棍+8		45		10	400			70			猴子送
金钱镖		1									暗器能力GM时，会将身上的钱射出2000钱，伤害+40
柳叶飞刀		4									
飞蝗石		2									
小飞刀		5								30	
梅花镖	铁50+铜20+黑矿5	8	3						40		自制
[illegible]		7							60		
[illegible]玄冰镖		50						80			[illegible]送

护具资料表

名称	防御力	抗毒	轻功影响	备注
皮甲	5			
金蚕宝衣+10	70			少年英雄会奖品
五色甲+8	40	－10	－25	蓝婷送
黑天+5	35			
麒麟软甲+5	50			纪纹送

武功资料表

武功名称	威力	基本耗用内力	修练难易度	技能加成及比重
逍遥拳法	18	6	3	拳掌(6)、软功(4)
伏虎拳法	25	12	8	拳掌(6)、硬功(4)
醉拳	35	8	10	饮酒(15)、酒醉程度
野球拳	60	20	22	拳掌(20)
逍遥掌法	22	10	6	拳掌(3)、硬功(3)、内功(4)
水浒英雄掌	30	17	13	拳掌(6)、硬功(3)、内功(3)
断魂掌法	30	7	5	拳掌(3)、毒术(10)、毒性(5)
日月神功	45	30	17	内功(8)
天龙八部功	70	30	18	内功(10)、绘画(4)
逍遥指	23	8	5	指法(4)、内功(4)、眼功(4)、书法(4)
纯阳指	33	17	16	指法(4)、内功(8)、眼功(4)、书法(4)
九阴龙爪功	45	14	16	指法(5)、毒术(10)、书法(4)、毒性(10)
逍遥迷踪腿	19	5	5	腿法(7)、轻功(7)
夺命连环腿	29	10	10	腿法(8)、轻功(6)
神龙腿法	43	15	15	腿法(6)、硬功(8)
逍遥剑法	17	3	4	剑法(3)、软功(1)、轻功(1)
天子剑法	26	10	16	剑法(2)、内功(5)
青冥剑法	40	10	18	剑法(8)
霸王剑法	45	15	20	剑法(8)、内功(8)
逍遥刀法	16	4	7	刀法(4)、硬功(1)
青龙刀法	26	8	12	刀法(3)、软功(3)、轻功(3)
修罗刀法	40	12	15	刀法(8)
逍遥棍法	23	7	7	棍法(3)、硬功(3)、轻功(3)
降魔棍法	35	12	14	棍法(3)、轻功(5)
醉棍	50	10	11	棍法(5)、饮酒(10)、酒醉程度
满天流星	15	3	10	暗器(4)、眼功(3)、棋艺(2)

送礼资料表

人名	喜欢物品（友好度+5）	特别喜欢物品（友好度+15）
古　实	茶叶	茶具
方云华	笔墨	书法名家字帖
杨　云	酒	酒具
沉湘芸	杭伞	唐寅作品
萧　遥	食物	小说
叶　孤	古董	铜器
江　瑜	佛物	佛经
虚　真	佛物	佛经
任清璇	花	神奇花卉
任剑南	古董	名画
西门峰	古董	陶瓷
傅剑寒	酒	买不到的特殊酒
高　胜	棋子	棋谱
夏侯非	茶叶	特殊茶具
关　伟	笔墨	王羲之字帖
巩光杰	古董	玉器
唐冠南	古董	名画
纪　纹	打猎用具	神臂弓
史　燕	古董	纯金制品
徐子易	茶叶	茶具
商仲仁	笔墨	书法名家字帖
齐　丽	蜜饯	芒果干
史　义	古董	陶瓷
蓝　婷	丝绸	紫色丝绸

丹药资料表

名称	生命	内力现值	内力最大	解毒	制作材料
逍遥丹	300				当归×3+红花×4
三顺散	800	60%		−80	血竭×5+附子×6+肥皂荚×7+羚羊角×2+鹿茸×2
生脉丹		20%			甘草×5+人参×3
白虎散				−40	黄连×4+荠尼×4
再造膏	600				延胡索×5+蒲黄×4+刘寄奴草×3
承气饮		40%			黄耆×3+黄精×6+茯苓×4
青龙散				−60	金银花×7+山豆根×8
双冲饮	600	50%			仙鹤草×5+茯神×6+鹿茸×2+麝香×2+冬虫夏草×7
九转还魂丹	1000				
生龙活虎丸	500	50%			
十全大补丸	1000	100%		−100	
千年何首乌		100%	+200		

●声明

上述攻略除特别说明者，皆在且只在不修改游戏的前提下成立。本攻略在《武林群侠传》原始完整版上全程吻合，对于2.0和3.0（截稿前存在的官方升级版本）在极少数细节上可能有出入。

●修改

水寒制作的“武林群侠传修改器3.0A”，可修改所有武功、物品、朋友友好度（包括逍遥谷所有长辈），可自由调整城镇和大地图时间（年、月、日、时），以便完成更多支线情节，同时支持GB和BIG5显示；可锁定或自由编辑角色的所有属性；支持在游戏中使用热键；界面友好，说明详尽，并经水寒测试通过。可到游侠网（http://www.ali213.net）下载或在“补丁铺”中获得。

■游侠创作室：水寒

86

制作	河洛工作室
发行	智冠科技
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win 98/Me
画面	
音效	
操作	
娱乐	
剧情	

仙剑客栈

作为一款集成模拟经营、角色扮演、恋爱养成等模式的游戏，成功者好比由多种动物拼凑而成的龙，失败者正如东施效颦的四不像。幸甚，在休闲娱乐的游戏性上，《仙剑客栈》的表现是如今泛滥成灾的“四不像”们难以望其项背的。

闲话就不多说，结束一段短小精悍的搞笑动画后，李大娘也不拖沓，劈头盖脸地告诉逍遥她要出趟远门，而且不出则已一出惊人，跟地球围绕太阳转整整一圈的时间保持同步。临行前当然要把客栈这个烂摊子交给逍遥掌管，逍遥怨叹苦命之际，又因为与陆续出现的三位红颜知己邂逅并共处而充满动力。建议新手接受李大娘执教的上岗培训，而油条如逍遥者就不必了，谁不希望李大娘快点儿消失啊，呵呵！“大软来了，很好很好，这件事是值得庆祝的。”逍遥念念有词，翻开大软，参考着攻略，走马上任。

经营篇

一、操作

常规操作基本上可以由鼠标独立完成。数字键1、2、3 分别代表赵灵儿、林月如和阿奴。空格键用来招呼柜台旁的客人。这些快捷键对客栈的流畅经营有很大的帮助。

使用鼠标右键可以听取用餐客人的宝贵意见，包含着丰富的经营经验。鼠标右键还可以用来察看房间分配情况和客人居住日期，以便于安排日程。

技巧：可以随时按N键结束当天的客栈事宜。活用此键有很大好处，例如突发事件快要造成爆炸而来不及消除时，可瞬间转危为安；又如重玩几遍游戏而懒得经营，可加快游戏进程。

二、菜单

每天开始营业前都要决定当日菜单，菜单有且只有20个位置。一开始由于李大娘只给了逍遥16个菜谱，所以不妨全塞进菜单，待日后菜谱多了就要注意取舍，要点如下：

1.尽量保证3种菜系和4个等级（即总共12个区）的菜都有1款，因为要考虑到各个阶层的消费水平。

2.尽量选择需要食材的菜进入菜单，因为这些菜在同一等级中利润较大。

3.食材少于 5×N（N 代表菜单当中需要该种食材的菜谱数）的菜谱不要进菜单，因为假如“上帝”点完需要食材的菜后被告知没有食材做不出菜来，“上帝”就会变身成“撒旦”，客栈的声望将锐减。

4.如果菜单还有空位，就用剩下的菜谱中利润相对大、时间相对少的把菜单填满。

5.菜单决定之后需要选择招牌菜，该菜的“点击率”会比较高，显然要选择利润最大的那款作为招牌菜。

6.在特定的几天内会有某种菜流行，例如端午节的粽子，此时当然要特事特办啦。

当一切准备就绪后，就可以开始营业了。

三、客人

客人分住宿和用餐两种类型。逍遥在柜台招呼客人后，住宿者象征符号为枕头，用餐者象征符号为茶杯，相应点击二楼的空房或一楼的空桌，客人便会努力地朝目标迈进了。客人的忍耐度是在进入客栈，站在柜台旁或坐下用餐时等待每一个菜的过程中按时间计算的。具体的忍耐度在客人头上的小图标体现，在

忍无可忍的情况下客人会暴走，令客栈声望大跌。因此业务太繁忙或者心有余而力不足时宁可主动将客人劝走，虽然声望同样会降，但幅度相对较小。



经营结局：合家欢

忍耐度指标：晴（0%-20%）→ 多云（20%-40%）→ 阴（40%-60%）→ 闪电（60%-80%）→ 炸弹（80%-100%）

李大娘介绍的“请客人等待一下”，即招呼客人时的暂停符号功能，对延缓客人忍耐度提升似乎没有什么帮助，不推荐。

四、住宿

住宿的客人一进房，客栈就可以得到若干声望和金钱。天字一号房价最高，地字一号房价其次，其余天地各号房价相同。笔者到后期原则上是做到非3人以上不入天地一号房，呵呵。在与住宿客人的对话中会展开诸如“厨举事件”、“无头尸事件”等颇多情节，虽然无关客栈经营，但与通关后的剧情完成度却是一衣带水的关系。

五、用餐

用餐的客人要在菜上齐了之后方结账。倘若打烊前菜未上齐或者客人中途等得不耐烦暴走，都是赔本生意。

客人坐下后将自动点菜。如果不点，说明客人对菜单上所有的菜都不满意，只好眼睁睁地看着客人从平静到愤怒，这就是为什么菜单要广而全的原因。此外还有可能是因为桌子太烂（什么理由嘛……），请参考“养成之功课篇”。

客人点的菜会以菜牌的形式按顺序排在3位MM厨师头像的左边。赵灵儿擅长主食，林月如擅长菜肴，阿奴擅长汤羹，游戏初期她们只会自动选择擅长的那类菜来做。至于不擅长的菜类，必须和她们打招呼才做。一开始客人对生手做的菜当然不满意，好在日久天长熟能生巧，熟练度提高后就无所谓不擅长做什么类的菜了。

在业务繁忙阶段要积极协调厨师做菜的顺序，否则若某一桌的客人点菜太多，后几桌的客人就得和张学友一起唱“我等到花儿都谢了”，后果堪忧。要知道一桌客人只要得到一个菜，忍耐度就清零重新计算，所以……另外，若同一个厨师连续做同一道菜，则速度贼快，这也是改变做菜顺序的一个考虑点。

六、突发事件

营业中会时而冒出几个突发事件（凭感觉，经常在音乐更替时出现），这些事件需要特事特办，立即处理，否则一旦爆炸，所有用餐的客人都将一哄而散，造成相当的经济损失，同时声望清零，让人欲哭无泪。

女主角对突发事件的处理分为擅长（3秒）、普通（7秒）和不擅长（10秒）。赵灵儿擅长扫地，林月如擅长抓小偷、灭火，阿奴擅长打蟑螂、洗碗。

客栈声望较低时，会出现穿屏的苍蝇供屠杀。打中金色苍蝇加钱，打中黑色苍蝇加声望，这等美事可惜无法对号入座到现实中来。

七、包场和踢馆

当客栈有了一定的知名度后，会在猴年马月子虚日营业前随机出现包场事件。笔者在一年中遇到4次包场事件，以此为根据谈谈经验。一般不要拒绝人家包场，否则声望……包场成功则声财两得，包场失败就

经营结局：贾孟尝



只能用“陪了夫人又折兵”来形容了。前3次包场简直可以撒开手坐在电脑前喝咖啡，没问题。最后一次包场由于菜数众多，难，对操作的熟练和技巧是很大的考验，请参考“经营之用餐篇”。

游戏中总共有16次踢馆事件，随机发生于马年猴月乌有日打烊后。先后有8位厨林高手前来踢馆，其理由无中生有、千奇百怪、莫名其妙、层出不穷，令人不忍拒绝（实际上也无法拒绝），于是应战。应战事

宜请参考“格斗篇”。成功封杀对方踢馆将得到1个菜谱、1件装备和20点声望，同时被任命应战的女主角好感将直线窜升。倘若不幸被踢，该女主角的好感也会直线……下挫。

八、营业与升级

客栈营业时间为12:00–16:00，15:00 之后便无客人上门了，天知道逍遥和3位MM整个上午在干什么……根据笔者经验，14:30起就要掂量时间调剂客人了。与其将许多积压在柜台的客人笑脸迎入，然后时光飞逝，让他们以客栈打烊的理由吃一顿霸王餐，倒不如那时候劝走部分柜台客，集中火力（大家不要那么看着俺嘛，俺指的是烧菜的火……）对付剩下的部分柜台客和餐桌客，争取做到颗粒归仓一毛不拔。别担心，只要留下的那些客人宾至如归，就足够弥补先前声望的损失了。

升级是需要一定条件和时间的，列表如下：

客栈等级	具备房间	具备餐桌	所耗银两	所花时间	所需菜单
零级客栈	2	3	无	无	无
一级客栈	4	4	5000钱	1天	6菜
二级客栈	6	6	2万钱	2天	10菜
三级客栈	8	8	5万钱	3天	14菜
四级客栈	10	10	10万钱	4天	16菜
五级客栈	10	10	20万钱	5天	20菜

格斗篇

一、发生与效果

格斗有3种触发方法。其一为踢馆，详见“经营之踢馆篇”；其二为探险模式下随机遭遇对手，一般情况下这种类型的格斗都可自主选择是否触发，胜利将得到一定奖品（例如食材），失败……就不用说了；其三为直接利用游戏主菜单进入格斗练习模式，强烈推荐先在此处特训到天昏地暗鬼见愁的境界，用一位角色单挑落所有角色后，可以看到3位MM沐浴的镜头，哦哦哦哦……（参见图：儿童亦宜）➡

二、技巧

限于篇幅，格斗的具体操作事宜从略，你可以在游戏中格斗模式下的格斗说明区得到详细解释，本篇主要谈谈格斗技巧。

在战斗打响前一瞬间便需要分析双方形势，在两种胜利方式中选定一种，坚定不移地走下去。胜利方式一为完成菜色（将己方边沿的食槽填满），一为打倒对手（将对手下方的体力槽抽空）。或曰：双管齐下岂非更妙？答曰：此言差矣，实践出真知，自己去试试。

以完成菜色为目标的战斗，除了拼命填鸭外，需注意两点。其一，不要误食炸弹，根据经验，误食一颗炸弹还有翻盘的机会，误食两颗的话基本上没救了；其二，在保证食材一份不漏的前提下抽空攒一些锅补体力，以防菜成之前命先丢了。

以打倒对手为目标的战斗，需要进行即时判断，使用特技。一般来说，锅、火、铲其一累至4件便可发小绝招，其二累至4件便可发中绝招，三者累至4件则是大绝招的前兆。具体问题具体分析，用什么绝招是很难定论的；不过经验上，发小绝招的频率应该十有八九，方为明智选择。具体的特技及其威力请参考“资料之特技篇”。

道具篇

一、菜谱

菜谱共 108 个，搜集菜谱的四种途径如下：

1.游戏最初李大娘留下的16个菜谱。

2.打败踢馆者得到。

3.打烊后与住宿客人接触，根据剧情安排得到。

4.游商陶梓每月1日和8日都会准时前来投宿，安排他入住，打烊后可至房间向他购买食材、礼物和菜谱。

完整菜谱的详细搜集方案请参考“资料之菜谱篇”。

二、食材和礼物

1.食材是制作特殊菜色不可或缺的原料，共18种，分别为：水果、山药、蜂蜜、鲜花、木耳、蘑菇、枸杞、草药、莲子、蛇、甲鱼、发菜、鱼翅、人参、燕窝、虫草、蛤蟆和雪莲。

2.勤送礼物则是获得MM芳心最直接的手段。礼物共17种，分别为：绢花、香袋、铜镜、银发结、女娲石、八仙石、舍利子、神草结、魔法水晶、珊瑚耳环、白玉镯、天蚕丝带、珍珠戒指、翠玉金钗、光纱天衣、白玉龙纹佩和太极护符。



3.食材和礼物的取得方法：探险时采集（仅食材）、寻宝（宝箱、木桶、罐子或隐藏点）或遇到格斗对象赢得战利品；打烊后与住宿客人接触，根据剧情安排得到，包括向游商陶梓购买。由于获得食材和

礼物的随机性和重复性很大，所以详细的搜集方案从略。

4.游戏后期一条龙采集食材黄金旅游路线：先到神木林，再落到河边乘木筏到十里坡。如此一来将贯通十里坡、蛤蟆谷、乱葬岗、神木林、将军冢、火麒麟洞和鬼阴山这些地区的部分场景，收获甚丰。

三、装备

装备分为4类，仅两种得到方法，一为探险时在宝箱、木桶或罐子中得到，一为踢馆战利品。完整装备的详细搜集方案请参考“探险之九大地图篇”和“资料之装备篇”。

时间类：缩短做某类菜或某些类菜的时间。

防御类：有一定的概率使女主角做菜不耗体力。

恢复类：加快女主角体力的恢复速度。

武器类：没有附加的特殊作用。

养成篇

一、功课

打烊后逍遥就自由啦，首先安排一下3位女主角晚上的功课。倘若没有外出的话，便可在客栈内四处活动至睡觉为止（不推荐提前上床睡觉，好比高考提前交卷）。多和MM亲近亲近，勤跟住宿客人接触接触，反正醒着也是醒着。

练武：增加女主角经验（在格斗中会使用更多招数）和厨艺。

修缮：增加女主角最大体力；使客人神清气爽多点菜，并减少发生小偷和失火事件的概率。



经营结局：食神

清洗：增加女主角经验和最大体力，减少扫地、洗碗和蟑螂事件的概率。

外出：逍遥与每次指定的仅12位女主角外出探险或约会。

休息：恢复女主角的体力。

二、送礼

如果女主角的功课属于前3种，那么执行后进入相应房间即可与之交谈，可选择聊天或赠物。选择赠送合适的礼物会使该MM对你的好感度飚升。只要进入一位MM的闺房，就可以从衣橱中读出她对你的好感



经营结局：商业乾坤五绝

度（这又是什么道理？）。最讨MM喜欢的礼物如下：

赵灵儿：绢花、铜镜、女娲石、天蚕丝带、光纱天衣。

林月如：银发钗、珊瑚耳环、白玉镯、珍珠戒指、翠玉金钗、白玉龙纹佩。

阿奴：香袋、女娲石、八仙石、舍利子、神草结、魔法水晶、白玉龙纹佩。

三、约会

约会地点可选择十里坡不远处的鼎山、勺园和盘湖三者其一。在约会中根据MM的性格道出正确答语即可，相信玩过《心跳回忆》的朋友在此会有再次心跳的回忆。具体问答选择繁杂，从略。

8月7日至9日这3天中能够进入隐藏地图——盘湖湖底。只要日期吻合，然后与任一位MM约会盘湖，经过船左下方的时空门即可至盘湖湖底，在那里可以找到30万金。

在探险过程中同样隐藏了约会情节点——仙灵岛、隐龙洞和凤凰巢。不同的MM在不同的情节点会有不同的剧情哦，堪称猎艳与浪漫的完美结合。

探险篇

与MM外出探险，在重要性上占据了本游戏的半壁江山。每一个场景（屏幕左下角有该场景的地图编号）都会随机安排一些机关，包括杀伤（减少体力）、黑暗、混乱（行走方向与控制相反）、中毒（加快体力减少的速度）、空间（无法进入其他场景及使用时空门）、缩小（顾名思义，别的机关都可有可无，这个机关却不能少，否则就没多少险可探

了）、恢复（补满体力）和祈祷（取消所有特殊状态）。机关可通过圣灵珠探测出来。由机关引起的特殊状态原则上在同一时间内只能保持一种有效，且行走一定距离后会消失。场景中会随机出现木桶、宝箱和鬼坛。木桶内100%是好东东，宝箱和鬼坛就得碰50%的运气看是福是祸了。

旅途中会随行走消耗体力，需要及时通过服用食材进行补充，要知道体力为1的结果是立即被土灵珠遣送回府。在行走过程中偶尔会遇到一只鬼爪子从地下伸出来扣住你的脚，没办法，花钱（物亦可）消灾吧。只恨不是在玩仙剑，否则一记剑神打过去……

“路边的野花不要采”这句话被“仙栈”彻底推翻。放着漫山遍野的食材不要，那跟白痴还有什么区别？不过食材有其生长周期，采过后要等一段时间（约一至二星期不等）才会再生。另外部分食材遵循季节之道，如春季无果冬季无花等等。场景中随机出现的闪光点为隐藏食材，眼神不好的时候不妨通过风灵珠探测出来。只要有耐心和体力，往返穿梭于两个较大场景，就会因上述随机性的不断编排而得到丰富的收获。

经营结局：天下第一客栈

以下九大地图攻略包含完整地图、完整灵珠、完整装备和完整隐藏情节，完整秘宝的搜集方法请参考“结局之秘宝鉴定家篇”。由于篇幅所限，一些与以上完整××无关的场景或死路就不提及了。注意流沙荒漠和火麒麟洞仅秋冬季或配备水灵珠方可涉足，冰山岛和鬼阴山仅春夏季或配备火灵珠才可踏入。



经营结局：逍遥剑客

1. 十里坡

地图《十里坡》一开始李大娘就交给逍遥了。起始点为F1a左半部→向左至F2a→从右边悬崖跳下至B3b→左上至B3a→经右上路牌旁悬崖处的时空门（隐藏，下同）至F2b→从右边悬崖跳下至F1b右半部→向下至F1c右半部→乘木筏向上至F1b→向左至F1a→向左下至鬼阴山F1b→向上至乱葬岗F1b→登陆得地图《蛤蟆谷》（声望上升，下同）→土灵珠。

2. 蛤蟆谷（往返需1天，花费100钱）

得到地图且1月7日后方可前往。起始点为F1a→左上开门至F1b得装备“太极剑”→返F1a→向左下至F1c得装备“砍刀”→从路牌右下桥头跳下至B2a上半部→向右至B2b得地图《乱葬岗》→经路牌右侧的时空门至隐藏的约会情节点之“隐龙洞”→土灵珠。

3. 乱葬岗（往返需3天，花费300钱）

起始点为F1a→向左下至F2a→向左上入F3a下半部得装备“血刀”→返F2a→入左下井底B1a→向右上至F1b右上部→向上至F2c得装备“木剑”→向右上至F3b上半部→向左下至F2b下半部得“风灵珠”→返F2c→向右下至B1b→向左上至F3b下半部得地图《神木林》→土灵珠。

4. 神木林（往返需1天，花费100钱）

起始点为F1a→向左上至F2a中洞→左藤至F3a左下角得峨嵋刺→返F1a→向上至F3a左上洞→藤至F2a左洞→洞至B1b得装备“巫月神刀”→向右下坠入B2b右半部得装备“仙女剑”→乘木筏向上至十里坡B2a→向上至鬼阴山B2a→登陆经路牌左上处的时空门至隐藏的约会情节点之“仙灵岛”→土灵珠。

起始点为F1a→缩小状态向右至B1a→缩小状态入小洞坠至B2b左半部→向下至B2a→经路牌左下处的时空门至F2b左上角→藤至F3a右上角→洞至F2a右上角→穿洞至B1a得地图《将军冢》→经路牌左侧的时空门至隐藏的约会情节点之“凤凰巢”→土灵珠。

在探险模式中，上述3个隐藏的约会情节点均到过的前提下，点击隐藏的约会情节点路牌，会激活“仙剑内幕疯狂百题问答”，答案如下：CBADC CCCBA CDABD BCCCC ABCAC CDDBA DABCB CABAC CCACA CBCAD BCBDB AAABC DBDDD DCDBA BABDB DBADA BACDB ABDAC BDABC BDABD。最后的内幕就是……咳咳……“没有内幕消息就是真正的内幕消息！”——吐血不止！好在还有100 000钱奖励用来止血，并会自动送逍遥和MM回客栈。话说回来，这100道题目包罗万象，涵盖了老仙剑的方方面

面，做题时一种怀旧情结油然而生，曾经悸动的那种温馨再次涌上心头，这种感觉的确只可意会……

5. 将军冢（往返需1天，花费100钱）

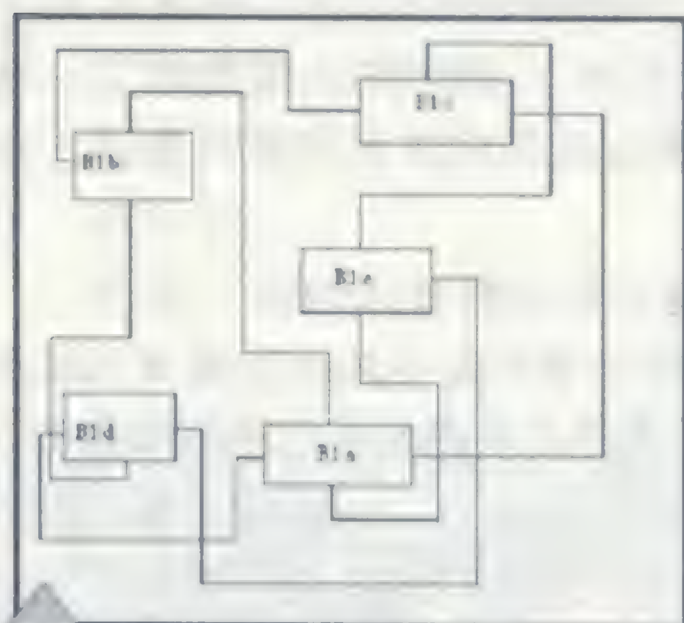
起始点为F1a→向下至F1b→由门落至B1b上半部→向上至B1a下半部→向左至B1c下半部得装备“血玲珑”→土灵珠。

起始点为F1a→缩小状态由右上角小洞落至B2b左下部→向下至B2d左下部→由洞落至B3a→向右上至B2d→向上至B2b得装备“大刀”→向上至B1b下半部分得装备“金蛇鞭”→返B2b→向左至B2a→向下至B2c得地图《流沙荒漠》→返B2a→由小楼梯落至B3a熔岩内部得“五毒珠”→土灵珠。

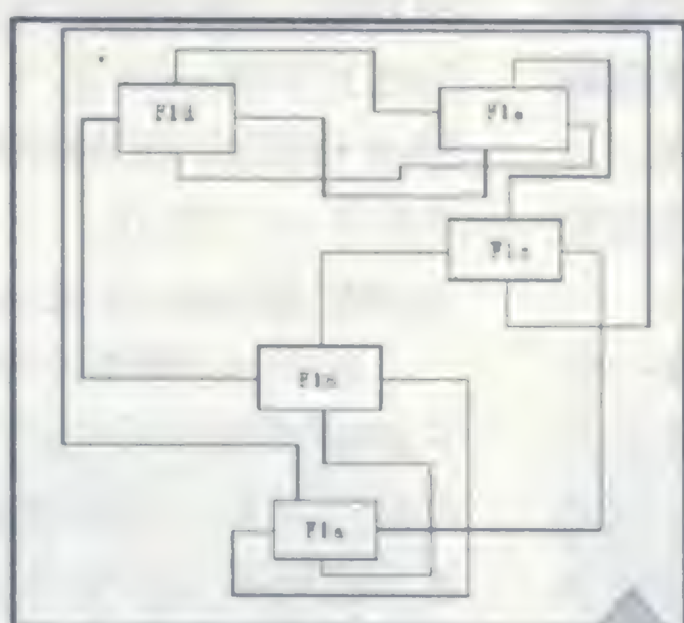
6. 流沙荒漠（往返需3天，花费300钱）

流沙荒漠是两层不规则且相互嵌套的场景组合，用文字描述的话既烦又繁，感谢薄脆饼提供了简明地图。请参考图“流沙荒漠F”和“流沙荒漠B”。

起始点为F1a→……→F1d得地图《冰山岛》→返F1a→掀开石头后入至B1a得装备“轩辕菜刀”→……→B1c得“水灵珠”→返B1a→经右下角仙人掌和石头中间的时空门至十里坡B2a右半部得“火灵珠”→土灵珠。



流沙荒漠B



流沙荒漠F

7. 冰山岛（往返需5天，花费500钱）

起始点为F1a→向左至F1b→火灵珠融冰后经洞口左下方时空门至十里坡F1b左半部得装备“夜叉肩带”→土灵珠。

起始点为F1a→洞至F2c右下部→向右至F2d→雷灵珠碎石后得装备“剔骨尖刀”（待他日得到雷灵珠后再取此装备）→洞至F3c得地图《火麒麟洞》→火灵珠融冰后以缩小状态入上方小洞至B1a→经B1a右下角（冰门下方）处的时空门至F2a→向右至F2b上半部（悬念：F2b 下半部可得装备“鬼头杖”，但笔者苦寻不着进入F2b下半部的途径，存疑）→向右至F2c上半部→洞至F3b得装备“缠魂丝”→土灵珠。

8. 火麒麟洞（往返需 5 天，花费 500 钱）

本地图熔岩颇多，请适时装备水灵珠以通过。

起始点为F1a→向左上至F1b→向左下至F1c→向左上至F1d→绕向上至F1c右上部→向右下至F1b左上部→藤至F2a→水灵珠灭火后得“雷灵珠”→进城堡门至F1g→向左上至Flf→ 经左下角附近的时空门至十里坡F1c左半部得装备“轩辕剑”→土灵珠。



经营结局：珠宝鉴定家

起始点为F1a→向左上至F1b→向左下至F1c→向左上至F1d→绕向上至F1c右上部→向右下至F1b左上部 →藤至F2a→水灵珠灭火→进城堡门至F1g→向左上至Flf→向左上至F1e得地图《鬼阴山》→右下洞至火麒麟洞B2a得装备“天蛇杖”→土灵珠。

9. 鬼阴山（往返需1天，花费100钱）

起始点为F1a→向左下至F1b右半部→缩小状态下由桥洞至B2a→火灵珠融冰后上台阶至B3c→经右下角一块石头左侧的时空门至火麒麟洞F1a的左半部→经路牌旁的时空门至火麒麟洞F1c得装备“凤鸣刀”→土灵珠。

起始点为F1a→向左下至F1b右半部→从路牌右边落至B1b得装备“麒麟手套”→缩小状态下由桥洞至B2b得装备“无尘剑”→缩小状态下由桥洞至B3b→经路牌下方的时空门至蛤蟆谷B1b左下部得“圣灵珠”→土灵珠。

10. 灵珠

土灵珠：用于必要情况下强制返回或随时主动从迷宫尤其是死路返回客栈。

风灵珠：装备后在沼泽和毒沼中行走体力减少量照常，使用时持续显示场景中隐藏物品的闪烁点。

五毒珠：装备后百毒不侵，使用时可解百毒。

水灵珠：装备后可在熔岩上行走，使用时灭拦路的火。

火灵珠：装备后在冰原行走体力减少量照常，使用时融化拦路的冰。

雷灵珠：装备后抵御宝箱和鬼坛的歹运影响，使用时粉碎拦路的石块。



经营结局：破产

圣灵珠：装备后40%概率使机关失效，使用时短暂显示本场景所有机关（包括时空门）。

资料篇

一、菜谱

说明：下面表格中“获得方式”一栏内“李大娘a”表示游戏开始时由李大娘直接给予的菜谱；“×××T”表示 ×××前来踢馆时我方获胜的战利品；其余则是购买或与住宿客人接触通过剧情获得，其中部分剧情是需要正确选择回答内容的。

级别	名称	获得方式	日期	选择
1	腊八粥	丁香兰T		
1	炒饭	李大娘a		
1	汤圆	李大娘a		
1	荷叶饼	李大娘a		
1	寿桃包	李大娘a		
1	春卷	李大娘a		
1	八宝饭	李大娘a		
1	叉烧包	李大娘a		
1	臊子面	李大娘a		
2	花篮烧卖	李大娘a		
2	馅饼	范棠	3月1日	
2	[illegible]馄饨	华青/华英	8月13日	
2	山药拨鱼	石竹	1月13日	2
2	湖州粽子	郭员外	5月1日	
2	艇仔粥	[illegible]	3月13日	2
2	[illegible]火烧	[illegible]	7月8日	
2	[illegible]毛肚	购买	6月8日	
2	银丝卷	购买	3月8日	
3	太后饼	李大娘a		
3	[illegible]	[illegible]	11月14日	2
3	松仁马蹄粥	韩大夫	7月2日	1
3	蟹粉汤包	范棠	7月6日	
3	御爱玉灌肺	高千品/吉圃峰/裴陶然/殷知蔚	6月11日	
3	翠缕面	夏素萍/纯儿	2月1日	2
3	杞叶瓢粥	韩梦赫	9月4日	
3	鲜花饼	虞翠/柳承	8月2日	2
3	状元饺	李寻欢T		
4	莲子咖喱饭	杏芳	4月2日	
4	八珍面	焦白/龙景	11月2日	
4	玉尖面	阎庚	8月5日	1
4	水龙棋子	戚竹荪/绮罗	10月1日	

级别	名称	获得方式	日期	选择
3	翠缕面	夏素萍/纯儿	2月1日	2
3	杞叶瓢粥	韩梦赫	9月4日	
3	鲜花饼	虞翠/柳承	8月2日	2
3	状元饺	李寻欢T		
4	莲子咖喱饭	杏芳	4月2日	
4	八珍面	焦白/龙景	11月2日	
4	玉尖面	阎庚	8月5日	1
4	水龙棋子	戚竹荪/绮罗	10月1日	
4	金豆翡翠汤	房大鹏/贺清久/游香	1月7日	
4	小长春	焦白/龙景	3月6日	1
4	玫瑰樱桃粥	丁香兰T		
4	汉川荷月	花芝丹	5月12日	
4	橘子锅[illegible]	购买	6月1日	
1	水晶丸子	李大娘a		
1	韭菜炒大葱	韦小宝T		
1	蜜炙火腿	孟罗娇T		
1	麻婆豆腐	购买	11月1日	
1	油爆双脆	米良	2月5日	
1	干煸肉丝	林腾/林馑	1月10日	1
1	五香烤麸	曹参玄/雷冠通/乔迈	11月5日	
1	松鼠鳜鱼	童海曆/鹿达	12月3日	1
1	八宝鸭子	朱万山/曾芍/朱芹	5月9日	
2	牡丹生菜	购买	4月8日	
2	叫化鸡	李大娘a		
2	万字扣肉	慈姑/容渴珠	6月2日	
2	怀抱鲤	胡钦朗	7月3日	
2	红烧蹄子	梁兆光	10月6日	
2	夜香冬瓜盅	姬三娘	8月8日	
2	当归鸭	胡若甜	7月5日	
2	御带虾仁	李大娘T		
2	西湖醋鱼	购买	8月8日	
3	扒大乌参	迟明香	8月12日	
3	蛤蟆鲍鱼	贾磊	8月7日	1
3	银耳素烩	李大娘a		
3	茯苓花雕猪	韦小宝T		
3	炸蜈蚣	洪七公T		
3	镂金龙凤蟹	马兰	5月10日	
3	[illegible]酿江瑶	迟明香	7月8日	
3	[illegible]黄鱼	张四	9月4日	
3	红梅珠香	常寿/毛峰/高梁/黄员外	3月2日	2
4	莲子[illegible]	时丹/冰棠	11月6日	
4	鼎湖上素	燕婵娟/谷随/鲍则聚	8月11日	
4	牡丹飞龙	花芝丹	12月7日	2
4	玉笛谁家听落梅	黄蓉T		
4	鸳鸯五珍脍	洪七公T		
4	佛跳墙	楚留香T		
4	火把鱼翅	麻庭发	6月14日	1
4	绣球雪莲	梅丽珠	12月8日	1
4	明炉烤乳猪	秦飞龙/石姬/舒燕	10月3日	
1	蜜汁湘莲	李大娘a		
1	杏仁豆腐	黄菁/松露	9月1日	
1	雪耳百合汤	盟香泽	9月9日	
1	菊花酒	李大娘T		
1	火腿冬瓜汤	购买	2月1日	
1	太极豆腐	购买	5月1日	
1	冬菇凤爪汤	购买	7月8日	
1	青花豆腐汤	购买	10月1日	
1	韭黄鸭羹	萧剑虹	10月11日	2
2	奶汤鲫鱼	李大娘a		
2	茅台酒	艾巧画	2月14日	

级别	名称	获得方式	日期	选择
2	荠菜干贝羹	计百合	11月7日	
2	气锅双鸡汤	倪石杉/穆鹏秋	6月6日	
2	鸡血圈子汤	购买	12月1日	
2	红枣桂圆猪手汤	黄玉身	5月1日	
2	蟹粉狮子头	王鹏/王尊	9月12日	
2	枸杞肚片汤	司马旅/彩霞	11月11日	
2	杞子养生酒	黄浦英	4月1日	
3	三丝蛇羹	李大娘a		
3	兰雪茶	常寿/毛峰/高梁/黄员外	6月3日	1
3	鸡腿时蔬汤	食神	11月11日	2
3	发菜排骨汤	杜重/洪七公/党绅	12月2日	
3	春白炝鸭舌	洪七公		
3	清汤乌鱼蛋	童海唐/鹿达	12月3日	
3	羊肉甲鱼汤	蔡田	6月12日	
3	环角四宝汤	南骐/小婉	3月4日	
3	虎骨酒	食神	3月5日	
4	龙膏酒	李寻欢T		
4	雪蛤参炖汤	石竹/水莲/白薇	7月10日	1、2
4	火云鱼翅羹	米良	5月10日	
4	清汤燕菜	脂娜	8月1日	
4	银湖雪蛤	羊乾	11月8日	
4	虫草双套鸭	楚留香T		
4	参杞猪肝汤	苏秉	6月2日	
4	好逑汤	黄蓉T		
4	五宝花蜜酒	盖罗娇T		

二、装备

类别	装备名称	装备效果	价格	拥有者
时间类	菜刀	攻击力40，菜肴类时间降20%	30	丁香兰
	砍刀	攻击力50，汤羹类时间降20%	50	
	短刀	攻击力60，主食类时间降20%	100	盖罗娇
	大刀	攻击力100，主食类时间降40%	260	
	剔骨尖刀	击力80，菜肴类时间降40%	540	
	芙蓉刀	攻击力260，汤羹类时间降40%	1 600	丁香兰
	凤鸣刀	攻击力180，所有时间降20%	12 300	
	庖丁砍刀	攻击力280，所有时间降30%	26 500	楚留香
	轩辕菜刀	攻击力40，所有时间降40%	45 000	
防御类	木剑	攻击力10，料理有5%不减体力	50	
	飞刀	攻击力30，料理有10%不减体力	80	李寻欢
	蜈蚣刺	攻击力40，料理有15%不减体力	140	
	太极剑	攻击力100，料理有20%不减体力	680	
	玉箫	攻击力20，特殊任务50%不减体力	1 800	黄蓉
	紫薇软剑	攻击力200，料理有30%不减体力	5 700	楚留香
	乌金背心	攻击力0，料理有50%不减体力	10 000	韦小宝
	麒麟手套	攻击力30，特殊任务100%不减体力	14 500	
	宝匕首	攻击力250，所有任务40%不减体力	30 000	李大娘
恢复类	血刀	攻击力120，体力恢复提高10%	1 200	
	鬼眼法刀	攻击力60，体力恢复提高20%	2 460	李大娘
	巫月神刀	攻击力70，体力恢复提高50%	5 600	
	血玲珑	攻击力20，体力恢复提高100%	8 880	
	缠魂丝	攻击力10，体力恢复提高200%	12 000	
	夜叉肩带	攻击力0，体力恢复提高300%	18 420	
	吸血指环	攻击力250，体力瞬间恢复50%	22 220	盖罗娇
	千佛镯	攻击力300，体力瞬间恢复80%	26 000	李寻欢
	软猬甲	攻击力270，体力瞬间恢复100%	28 000	黄蓉
	武器类	仙女剑：攻击力90	2 000	
	双龙剑	攻击力120	5 800	洪七公
	金蛇鞭	攻击力230	7 600	
	鬼头杖	攻击力240	1 6800	

类别	装备名称	装备效果	价格	拥有者
恢复类	天蛇杖	攻击力250	2 0000	
	打狗棒	攻击力260	28 500	洪七公
	无尘剑	攻击力280	32 000	
	含沙射影	攻击力320	45 000	韦小宝
	轩辕剑	攻击力350	50 000	

三、特技

类别	特技名称	特技效果
打击类	天震破	可使敌人体力减少15%
	铁掌穿云	可使敌人体力减少15%
	万剑诀	可使敌人体力减少30%
	玉箫剑法	可使敌人体力减少30%
	天剑	可使敌人体力减少40%
	斩龙决	可使敌人体力减少50%
	打狗棒法	可使敌人体力减少50%
	小李飞刀	可使敌人体力减少60%
回复类	观音咒	可恢复自身体力15%
	十里香	可恢复自身体力15%
	气疗术	可恢复自身体力20%
	酒神	可恢复自身体力30%
	凝神归元	可恢复自身体力30%
	五气朝元	可恢复自身体力50%
	锅铲神功	可恢复自身体力50%
	香满人间	可恢复自身体力60%
破坏类	御蜂术	可使敌人攻击图标消失1行
	孟婆汤	可使敌人攻击图标消失1行
	飞岩术	可使敌人攻击图标消失2行
	降龙十八掌	可使敌人攻击图标消失2行
	玄冰咒	可使敌人攻击图标消失3行
	石阵阵	可使敌人攻击图标消失3行
	飞龙探云手	可使敌人攻击图标消失3行
	九阴真经	可使敌人攻击图标消失4行
咒缚类	鬼降	可使敌人停止动作10秒
	情网	可使敌人停止动作10秒
	乾坤一掷	可使敌人停止动作20秒
	神行百变	可使敌人停止动作20秒
	醉仙望月步	可使敌人停止动作20秒
	寸劲	可使敌人停止动作30秒
	燕翼双翔	可使敌人停止动作30秒
	迷魂掌	可使敌人停止动作40秒

情感结局：聚刺南林月如

经营结局：梦译



结局篇

一、经营结局

1.天下第一客栈：皇帝以真正身份前来客栈赐匾。

条件：获得至少10个4级菜谱；获得如下4个表演项目：

杂耍：8月8日接待熊煨后，其后7天内去客房拜访他；9月1日接待熊煨后，当天去客房拜访他，问话选择1。

说书：11月3日接待姜斯怜后，其后5天内去客房拜访他；12月1日接待姜斯怜后，当天去客房拜访他，问话选择1。

唱曲：9月9日接待汤香泽后，其后7天内去客房拜访她，10月3日接待汤香泽后，其后7天内去客房拜访她；11月1日接待汤香泽后，当天去客房拜访她，问话选择1。

跳舞：9月15日接待鸾迦后，当天去客房拜访她，问话选择1。

情感结局：被相随之林月如

2.食神：食神把称号赠与李逍遥，但三位女主角略有不满。

条件：菜谱数量大于66；4级菜谱数量大于15。

3.逍遥剑客：武林人士将客栈作为每年召开武林大会的地点，并称李逍遥为大侠、逍遥剑客，其实是让其承担招待费用。

条件：16次踢馆中至少胜利15次。

情感结局：被别离之阿奴

4.商业乾坤五绝：被商业行会评为十大杰出商业青年，暨五十八届商业乾坤五绝之一，以“东栈”之名和西盐、南堡（林天南）、北药、中粮齐名。

条件：客栈级别大于4；声望大于50；钱大于180 000。

5.赛孟尝：被江湖人士称为“赛孟尝”李大侠，不断有人打秋风要钱。

条件：声望大于70；钱大于0；获得4个表演项目。

6.密宝鉴定家：成为江湖知名的密宝鉴定家，不断有人拿各种希奇古怪的东西要求鉴定。

条件：搜集全7颗灵珠和9件秘宝。笔者个人感觉这才是单枪匹马的条件下最难打出来的结局。7颗灵珠的搜集方案请参考“探险篇”。完整9件秘宝的获得途径如下：

情感结局：被别离赵灵儿

红眼蛙：蛤蟆谷F1a→蛤蟆谷F1c→蛤蟆谷B2a→蛤蟆谷B3b→蛤蟆谷B3a右中隐藏位置得到

人鱼骷髅：乱葬岗F1a→F2a→B1a灭火后在隐藏位置得到

将军大补丸：乱葬岗F1a→乱葬岗F2a→乱葬岗B1a→乱葬岗B1B（右侧中上时空门）→将军冢F1a→将军冢B1a→将军冢B2a隐藏位置得到

细腰：神木林F1a→神木林B1a→神木林B2b→神木林B2a左下隐藏位置得到

水石：流沙荒漠F1a→流沙荒漠B1a→流沙荒漠B1d右上隐藏位置得到

轩辕牙签：流沙荒漠F1a→流沙荒漠F1c→流沙荒漠F1d（右下时空门）→冰山岛F2d隐藏位置得到

软星：冰山岛F1a→冰山岛F1b（左侧时空门）→十里坡F1b→十里坡F1a隐藏位置得到

情感结局：被相随之阿奴

鬼标本：冰山岛F1a→冰山岛F2c→冰山岛F2d→冰山岛F3c→冰山岛B1a（右下时空门）→冰山岛F2a（左侧传送点）→鬼阴山B2c右下隐藏位置得到

鬼火：鬼阴山F1a→鬼阴山B2a→鬼阴山B3c（中下时空门）→火麒麟洞F1a隐藏位置得到

7.合家欢：李大娘回家，并已经和初恋情人结成伉俪。

条件：钱大于100 000。

8.破产：债主上门，客栈被封。

条件：级别小于5；钱小于100（Ctrl+R，减钱秘技）。

9.梦话：李大娘用锅子，叫李逍遥起床……整个游戏过程为一场梦。

条件：直接通关。

二、情感结局：

1.满庭芳：4人和李大娘从此过着幸福快乐的生活，4个女人打起麻将来没完没了，还不停支使李逍遥。当然客栈只有李逍遥一人打理，唯一令李逍遥高兴的是3个女孩子都同意嫁给他，虽然不知道什么时候成亲。

条件：3个女主角的好感均大于700。



情感结局：爱相随赵灵儿

2.爱相随之赵灵儿：李大娘带来姥姥的消息，说姥姥已经找到了水月宫灵月宫主，但是由于敌人已经发现水月宫，姥姥和宫主要重新布置迷阵，同意灵儿与李逍遥定亲。

条件：赵灵儿的好感度最高且大于700。

3.爱相随之林月如：林天南来到客栈寻找女儿。当初是因为林天南逼迫月如抛绣球招亲，月如不从离家，如今月如和李逍遥心心相印，林天南同意了两人的婚事。

条件：林月如的好感度最高且大于700。

4.爱相随之阿奴：李逍遥和阿奴一起上路，寻找阿奴的家乡。

条件：阿奴的好感度最高且大于700。

5.怨憎会：又是一年除夕，3位女孩因为要买过年的新衣服与李逍遥发生争执，继而引发了关于工资、劳动强度、童工等问题的论战，3人一怒之下离开客栈，在旁边另开了一家“姊妹客栈”，生意十分红火，3人在江湖上也艳名远播。

条件：3个女主角的好感均小于350。

6.爱别离之赵灵儿：姥姥来到客栈，将灵儿接到水月宫修炼法术。

条件：赵灵儿的好感度最低且小于350。

情感结局：满庭芳

7.爱别离之林月如：江南首富林家一向有女子不能继承家业的家规，因此林天南逼迫独女月如抛绣球招亲。林月如不从，与父亲打赌，说要用一年的时间证明自己有经营林家产业的能力。林天南找到客栈，林月如即向其汇报客栈一年来经营利润情况，林天南心服口服，携女回家，并将家业全部交给女儿。

条件：林月如的好感度最低且小于350。

情感结局：除夕

8.爱别离之阿奴：阿奴擦拭匾额，不小心被掉下的匾额打中头部，恢复了记忆，使得阿奴完全不记得李逍遥和这一年的生活，被盖罗娇带走。

条件：阿奴的好感度最低且小于350。

9.除夕：除夕夜，逍遥被三个女孩子象填鸭一样的往嘴里塞进各种“美味”。



情感结局：怨憎会

条件：三个女主角的好感度均在349到701之间。

尾声

阅毕本文，倘仍有不解之处，不妨与水寒联系。Email: shuihan@ali213.net QQ#: 2067369

或许大家注意到了，“仙栈”探险途中遇到的许多路牌内容都是支离破碎、天花乱坠、牛头不对马嘴的。事实上，集齐所有此类路牌内容，恰可调寄——《满庭芳·仙剑客栈》

溪转洞回，曲径通幽，携手千山行遍。
蜂引花笑，共蝶舞翩跹。
水穷山尽无路，
灵珠道，如真似幻。
凡行处，足迹如剑，浮云且坐看。
红颜常相伴，联袂江湖，同御艰险。
同游共栖，风光无限。
冰雪熔岩泽地，
笑应对，更显情坚。
从不惧，机关妖魔，护花常仗剑。

■游侠创作室：水寒

85

总评	
制作	大宇
发行	大宇
载体	CD×1
类型	策略
语言	中文
环境	Win 98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

感受大正时期的浪漫风暴

编者按：1996年是一个值得所有"樱花"迷记住的年份，这一年SEGA首先在Saturn（土星游戏机）上发布了由著名漫画大师，《我的女神》的作者——藤岛康介担任原画设定的游戏大作《樱花大战》。美轮美奂的画面、丰富庞大的剧情、动人的音乐和动画使它创下了Saturn原创游戏的销售纪录。一时间游戏中的女主角真宫寺樱的形象也频频出现在各大媒体上，经典的游戏主题曲《檄！帝国华击团》也成为脍炙人口的传唱之作。随后推出的《樱花大战2》和《樱花大战3》更是掀起了一波又一波的"樱花"浪潮。

2001年，天人互动将这款PC玩家翘首以盼的经典之作引入国内，对于不很精通日文的玩家终于也能在电脑上亲身体会与花组共同作战的紧张与激烈、以及在维护和平正义的路上与几个漂亮女孩子相处而度过浪漫温馨的日日夜夜……

北京：村雨

熟悉的音乐旋律从电脑的音箱中响起，作为世嘉公司代表作，《樱花大战》是无数玩家眼中"十年一遇"的经典，没有任何理由不移植PC电脑。盘算起来樱花大战已即将迎来它的第4部，可至今为止最初一代作品还常为老玩家所津津乐道。不管怎么样，《樱花大战》中文PC版的推出，总是令人兴奋的，当年由于日文的语言障碍而影响了游戏的情景实在有些遗憾，而新生代日式战棋游戏的爱好者这次也终于有机会领略这部传说中的大作了。如同许多日本游戏作品一样，《樱花大战》的不朽，一半要归功于游戏中那些活泼美丽聪明伶俐身手矫健的女孩子，另一半则要归功于那些圆头圆脑笨拙有趣却威力无穷的机器人。如果说女性玩家是因为樱花的亮丽而玩《樱花大战》的话，则男性玩家在一开始进入这个世界的动力十有八九是对大神一郎的嫉妒。抛开这些表面化的东西，作为一部战棋加养成类型的游戏，无论从设定的严密还是战况之激烈或是武器品种的多样化看，《樱花大战》的合理和成熟让人不得不佩服世嘉真乃个中老手。战斗与美少女的结合是日本人经常使用的煽情手段，真宫寺樱那英气逼人的微笑在这样的土壤中能脱颖而出更加难能可贵，换句话说，只有将剧情的衔接做到很完善，同时在画面、音乐方面都有过人之处游戏才能如此完美。

当然，对于《樱花大战》最大的担心，莫过于习惯了欧美光怪陆离血腥3D的玩家是否能适应卡通画面的平和与回合制战斗的节奏，不过，或许仅仅有老樱花迷的支持就已经足够了。

四川：阿凌

作为一款综合了战棋与恋爱养成的游戏，《樱花大战》故意弱化了游戏的战役部分，而将更多的机会留给了浪漫的体现。游戏中有着众多的女主角：领导气质的真宫寺樱，灵巧乖小的爱丽丝，优雅迷人的神崎堇，成熟冷静的玛丽亚……她们各有特点，特征鲜明。于是，围绕着每一个人物形象，产生了一个个相对独立的故事，尔后通过游戏主线相互串联。人物之间矛盾的出现、激化、化解，一步秉承一步，丝丝相连。从明朗的开局，到激烈的矛盾，再到美丽的结局，宛如流水，一点也不着修葺

的痕迹。再配合动听的音乐，浪漫的气氛四处弥漫。

御风工作室：Littlewing



感人的剧情是《樱花大战》中最大的亮点之一。与你朝夕相处的几个女孩子背后，都有一段不堪回首的往事，这也成为贯穿游戏的一条重要线索。作为队长，你不但要在衣食住行上关心他们，还要接触到她们的内心世界。因为拥有超群灵力，从小就被与父母隔离的爱丽斯天真活泼，但是缺少父母之爱让她变得不爱与外人交流，可爱的笑容背后总带着淡淡的忧郁；俄国革命的勇士玛丽亚坚毅果敢，冰山般冷漠的外表后面，隐藏着一颗火热的心，但她却一直被从前的一次战斗中她的战友因她而战死的内疚所困扰，不愿向人敞开心扉；来自乡下的真宫寺樱从小就失去了父亲，在初到帝都的时候对这里的一切都觉得陌生，为了和战友们相处好她努力地做着每一件事，打心眼里渴望和每个同伴成为朋友；表面高傲自大的神崎堇一向是演出的主角，但外表的强横却无法掩饰她内心的脆弱。在舞台上光彩照人的她渴望事务繁忙的父亲能来观看她的演出，但这个愿望却一直没有实现；不拘小节的性格豪爽洒脱，从小就经受严格的空手道训练而过着无拘无束的生活，被称为“呼风之女”的神奈，只有站在帝都剧院的楼顶眺望远方的时候，才真正显示出一个女孩应有的细腻和温情。作为队长的你，不但要以身作则来让她们和睦地相处在一起，也要为她们解决心理上的难题。游戏的主题从头至尾都体现着对真、善、美的歌颂，每一个发生在这里的故事都会给你新的感动。





北京：五湖废人·跳

随着《樱花大战》在国内的热销，《樱花大战2》及其周边产品也将以30CD的超大容量在11月与玩家见面。准确地说，从游戏类型上，《樱花大战》似乎应该归为一款休闲小品游戏，但丰富的剧情、完美的画面、优秀的可玩性丝毫不能成为阻止《樱花大战》成为经典之作的理由。事实上《樱》的战斗部分不但毫无难度可言，对那些战棋类老手来说简直就是小儿科。而在剧情部分也没有任何难以破解的谜题让你去煞费思量，你所需要做的就是品着香浓的咖啡安静地坐在电脑前点击鼠标，享受温馨浪漫的情调。



日式游戏在3D方面明显无法与欧美的大作相比，于是他们就着力在美工和剧情方面下功夫。藤岛大师的画功自不必说，而串联剧情也采用TV中的2D动画。比之某些国产游戏明明技不如人，偏要去模仿国外搞什么3D大作，最后的结果反到沦落为画虎不成反类犬的尴尬境地。在技术水平无法达到国外先进水准的情况下，扬长避短，做出属于自己的民族文化



特色的游戏，是国内游戏开发人员可以从《樱花大战》中借鉴思考的。

海南：卡通叔

《樱花大战》的另一成功之处是周边产品的辅助。在游戏取得成功的前提下，制作者没有再去费大力气开发新的题材，而是在这个系列的基础上大作文章，力图挖掘每一丝潜力。在《樱花大战》之后推出的2代和3代，以及《花组通信》、《大神一郎奋斗记》、《花组对战方块》等小游戏，无不成为樱花迷趋之若骛的产品。同时游戏的音乐CD、宣传海报、玩偶等周边产品也让厂商着实赚了一把。如何把一个玩家认可的游戏潜力充分发挥出来，值得

国内的厂商思考。

总的来说，《樱花大战》的PC移植版应该说是非常成功的，昔日火爆“土星”主机的《樱花大战》被完美地再现于PC平台。美中不足的是，就连没有退出游戏的选项这一TV Game主机的“特点”也被完全移植了，在游戏中你只能用Alt+F4退出。汉化的程度也令人满意，虽然有极少数的错别字，但每个人物的性格都能通过生动的语言给玩家留下深刻的印象。



北京：云起

《樱花大战》是其系列产品中，最经典、最值得记忆的一部。如果说游戏本身做得有多出色，玩过《樱花大战2》、《樱花大战3》的朋友一定会有反对派，因为的确不是一个时期的游戏，无法在游戏性能和画面上作比较。



电脑移植上已经把游戏的画面和操作系统制作得近乎完美，但是，毕竟鼠标和键盘还是有区别的，在我看来，寻求游戏贵族感觉的玩家还是换上手柄才可能找到真正《樱花大战》的感觉，但是鼠标的操作简单易行，更适合初次接触该游戏的玩家。游戏汉化上虽然是中文字幕，却保留了日文游戏原有的声优配音，留下很怀旧的感觉，真是非常明智之举，远比一些港台汉化游戏把原声也进行汉化好得多。不是说中国的配音不如日本，但是我们毕竟没有生长在樱花盛开的国度，也感受不到那种文化。汉化内容上也是基本完全移植，只是有些小的细节上运用了中文的行文方式，这样反而让我们觉得容易明白其内容含义，可谓是汉化人员的一片苦心经营。所以，原汁原味才是TV游戏移植到PC的重点。

北京：天天稀酷

全新的中文字幕让我再次深刻领略到了《樱花大战》中的浪漫与花组成员们的个性，但移植的《樱花》并不仅仅是中文化那么简单。藤岛康介笔下的花组成员的美丽丝毫没有受到PC版分辨率提高的影响，精致的场景与画面很显然是经过了重新绘制而成，其画面在同类游戏中属顶级之作。唯一稍微美中不足的地方是游戏中的过场动画，显然是直接使用以前的低分辨率，使得动画场面在精细的背景中有些不合时宜。不过这并不足以影响我对游戏画面的评价。



《樱花大战》中的日语配音，显然是游戏的另一大卖点。目前国内电脑游戏中很少能见到有专业声优配音的同类游戏。横山智佐小姐的声音移植到电脑上依然是那么的动听。游戏中专业声优使每一个游戏人物个性魅力增色不少。而游戏中的音乐更是一级棒，片头的那首激昂的《檄！帝国华击团》相信玩家听过一遍绝对过耳不忘，结尾的《如花少女》更是浪漫无比，曾是97'CESA白金大赏的音乐作品使人无法对它作出任何挑剔。

由于是忠实原作完全移植，游戏中很多其他的精彩细节均完全再现于PC版。时限系统使犹豫不决的玩家在回答问题时颇为为难，穿插游戏中丰富多彩的小游戏也很有趣（虽有了中文讲解，我仍然搞不懂如何同李红兰玩花札等）。在战斗冒险中加入养成要素亦是《樱花大战》一大特色，几位女主角对大神的好感度对战斗有着重要的影响。在战斗时心情愉快的女孩子驾驶起光武可是毫不含糊。原作中光武的必杀以及保护系统均完全保留。但由于战斗系统本身很简单，难度亦不是很高，对于喜好该游戏的高手来说，不免有一点单调。而虽说PC版忠实原作完全移植，但却没有添加其它新的要素。虽然对于笔者来说，PC版的《樱花大战》并没有什么创新，但仍然愿意重温一次太正时代的那份浪漫，可见其表现确实不俗。相信即将上市的PC中文版《樱花大战2》也应该有上佳表现。



补丁铺

本来这期的补丁铺应该推出最近一系列大作的超级补丁包的，比如说《盟军敢死队2》、《光芒之池》等最近发行的欧美游戏精品。不过本月的补丁界有件很有趣的事，就是很多欧美游戏都推出了各自的升级档，其中有些升级档是非常重要的，因此本期补丁铺别出心裁地提供了一期升级档专题，将本月内重要的游戏升级档一网打尽。而我们也将在下期全面推出各个游戏大作的超级补丁包，请期待！

游侠补丁网 ALI

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09b版升级档

Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

最近暴雪的升级档接二连三地出现在玩家面前，刚刚发行了有很大改变的v1.08升级档之后，这个测试性质的v1.09b版升级档又出现了。该版本补丁主要修正了无法连接战网（Battle.net）的问题，还有相关原来版本无法解决的Bug等问题。

使用方法：请先使用子目录\D2下的官方升级档文件Lod.exe升级。如果升级失败，请尝试这样的操作：先把子目录\D2下的可执行文件Ga1.exe改为名Game.exe覆盖到游戏目录，再执行官方升级档，之后再把子目录\D2下的可执行文件Ga2.exe改名为Game.exe覆盖到游戏目录即可完成升级。

《帝王——沙丘之战》v1.09版升级档

Emperor: Battle for Dune

Westwood也是非常负责的公司，在刚刚发行了一款最新游戏的同时，也不忘记把他们的经典作品、3D即时战略达到顶峰状态的《帝王——沙丘之战》进行了补丁升级。该补丁升级的内容进一步调整了3个种族的平衡性，对于一些联机上的Bug进行了改进，并对某些战争单位的外观进行了重新包装。

使用方法：将子目录\Em下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《英雄本色》v1.02版升级档

Max Payne

《英雄本色》，这个E3上的得奖者，在它推出之后好评不断，连续几周在欧美游戏排行榜上高居不下，而新天地的正版发行也为大陆玩家提供了便利，使得游戏有了良好的玩家基础。最近，原开发公司及时调整了游戏的Bug，推出了最新的v1.02版升级档，主要的变化在于游戏过场动画的连接、敌人AI的增加、武器的分配更加合理以及在联机上增加更多的便利。

使用方法：将子目录\Max下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《暗黑破坏神Ⅱ》v1.09b版升级档

Diablo Ⅱ

同样的，这个是《暗黑破坏神Ⅱ》的官方升级档，请不要用于资料片《毁灭之王》上。而其修正的问题与前一个升级档差不多，主要修正了无法连接战网（Battle.net）的问题，还有相关原来版本无法解决的Bug等问题。

使用方法：请先使用子目录\Da下的官方升级档文件Da.exe升级。如果升级失败，请尝试这样的操作：先把子目录\Da下的可执行文件Ga1.exe改为名Game.exe覆盖到游戏目录，再执行官方升级档，之后再把子目录\Da下的可执行文件Ga2.exe改名为Game.exe覆盖到游戏目录即可完成升级。

《工人物语Ⅳ》v1.12.916版升级档

The SettlersⅣ

《工人物语Ⅳ》好评如潮，育碧公司还发行了该游戏的中文版本，这款德国出品的游戏体现的是德国人严谨的制作风格。游戏的升级档一直就没有间断过，这次的版本是v1.12.916版，主要增加了对显卡nVIDIA最新版本v12.41的驱动支持以及其它游戏中小Bug的修正，虽然升级的内容不多，却体现出

BlueByte严谨的工作态度。

使用方法：将子目录\Se下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《英雄萨姆》v1.04版升级档

Serious Sam

《英雄萨姆》也算是一鸣惊人了，其出色的射击特性、宏大的战争场景以及射击游戏中必备的那种杀戮快感，可算是2001年众多同类游戏中最为出色的一个。要注意的是，该版本的升级档为全新制作，与以前版本不兼容，主要是增加了防止网络联机作弊的情况，并增加了几个场景编辑工具等。

使用方法：将子目录\Sam下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《暗黑之王》v1.1.10版升级档

Throne of Darkness

《暗黑之王》，又名《暗黑武士道》，是一款全新模仿《暗黑破坏神》的欧美游戏大作，在国外被炒作得很厉害。不过毕竟是模仿的游戏，所以表现也不会很出色，肯定是不能超过“暗黑Ⅱ”的实力了。其制作公司在游戏刚发行之后就推出了这款v1.1.10版升级档，也算是认真负责。主要更新内容是关于游戏在联机模式上出现的几点Bug，并对局域网的联机进行了大量优化。

使用方法：将子目录\Th下的所有文件复制到游戏目录下即可完成升级。

《新神雕侠侣贰》官方升级档v1.01

虽然这款《新神雕侠侣贰》在发行之后口碑很一般，不过制作公司还是很负责地适时推出更新档。大家一定都还记得去年的《新神雕侠侣》曾经推出过9个更新档来修正游戏中的Bug吧，今年的这个可能一样需要很多的升级档来补救。这个升级档修正的内容有：

1.使用软件加速模式时，进入黑龙潭小游戏会当机的问题。

2.招式熟练度无法提升的问题。

3.修正在襄阳城客栈外，有时跟卖药的老头买药会当机的问题。

4.界面上招式说明栏使用对象错误的问题。

5.在神雕山谷顶部时，杨过会走到天空中的问题。

6.战斗时，敌我角色出现在同一点而叠在一起的问题。

7.蔽日林重复触发自动剧情的问题。

8.在断肠崖与金轮法王对决后剧情重复发生的问题。

9.在嘉兴镇可无限取得情感值的问题。

10.处于战斗与一般系统界面时，数值、物品错误的问题。

11.华北大地图五台山无贴图的问题。

12.在羊太傅庙，当由窗户进入后，与夜枭、易木蓉战斗会当机的问题。

13.杨过与小龙女相会剧情的重复触发。

14.再次回到绝情谷时，若在山洞休息会重复发生与金轮法王战斗的问题。

15.解决周伯通与瑛姑事件后，再进入百花谷而无法离开的问题。

16.五台山遇敌机率过高的问题。

使用方法：运行子目录\Xin下的可执行文件Xin.exe即可完成升级。要注意的是，双击程序后首先是删除一次，第二次双击程序将把新的升级程序安装到游戏中。

《Z字特工队——钢铁战士》v2.0版升级档

Z Steel Soldiers

对于这款早年非常流行的《Z字特工队》的续集作品，外界评论还是比较好的，毕竟游戏还是保留了以前很多的搞笑风格，虽然游戏的3D化做得很失败。因此原开发公司也是根据了这个缺点进行了升级，主要升级内容为：修正了对很多显卡不支持的Bug、修正了3D人物贴图错误的Bug、修正了战斗单位有时候会卡死的Bug以及支持联机游戏等。

使用方法：将子目录\Z下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《教父Ⅱ》v1.07版升级档

Gangsters Ⅱ

对于你的组织成员，你是一个有情有义的首领，你就是黑暗势力的领袖，万人敬畏的教父！作为成功的模拟经营游戏的续作，它在各个方面进行了改良，你看到的决不是简单的资料片，而是真正的Ⅱ代。这款游戏在国内似乎不太流行，但是在欧美却是好评不断。游戏最近推出的v1.07版升级档，将修正更多游戏Bug以及对于联机的更多支持。

使用方法：将子目录\G2下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第12期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

911救火队
911 Fire Rescue

在主画面按“~”后并输入以下密码：

chest notime = 令游戏中的时间停止

chest godmode = 上帝模式

cheat unlockmissions = 打开未开放的任务

盟军敢死队Ⅱ
Commandos Ⅱ

输入GONZOANDJON后激活密技，然后输入：

Shift + X = 传送到任何地方

Ctrl + V = 隐身

Ctrl + －（减号）= 显示游戏帧速

Ctrl + Shift + N = 任务完成

Ctrl + Shift + X = 杀死所有敌人

赏金奇兵——西部通缉令
Desperados：Wanted Dead or Alive

在游戏中按下左边的Shift和F11键，输入以下密码：

show me all = 显示所有的物体

epitaph = 切换胜利状态显示

whats my destiny = 切换简报显示

supersonic = 切换声音显示

zeus = 按Alt键可将敌人劈死

机甲指挥官Ⅱ
MechCommander Ⅱ

用文本编辑软件打开安装目录下后缀为*.fit文件，此为存盘文件，便可以进行相应修改（切记修改前先备份文件）：

找到[General]一项里的

l CBills = ******（*****是玩家财产数）

在[AdditionalPurchaseFiles]一项里，是部下的属性。找到希望修改的部下名字，如longshot，便可看到：

f Gunnery = 80 000 000（此为射击能力）

f Piloting = 80 000 000（此为飞行能力）

l Kills = 102（此为杀敌数量）

l VehicleKills = 118（破坏交通工具数量）

l InfantryKills = 99（杀死步兵数量）

可以进行一定范围内的修改。

另外，把每个人的Medal0到Medal15和SpecialtySkill0到SpecialtySkill22都改成 = TRUE，回到游戏后每个人便都具备所有能力了。

红色派系
Red Faction

在游戏中按下“~”开启控制台，然后输入以下密码：

vivalahelvig = 无敌模式

heehoo = 穿墙模式

bighugmug = 获得所有武器

camera# = 改变摄像机视野（#:1～3）

太平天国——天下一统

输入：

ADDSOLDIER = 增加待役人口50 000人

ADDPRISON = 增加地牢人犯5 200人

ADDGOLD = 增加资金50 000

ADDFOOD = 增加粮草50 000

ADDARMS = 增加武器50 000

ADDWOOD = 增加木材50 000

ADDIRON = 增加铁砂50 000

ADDHORSE = 增加战马50 000

CAPITALINFO = 打开观看敌方部队信息，再打一次关闭显示

TROOPINFO = 打开观看敌方部队信息，再打一次关闭显示

星梦之路
Stardom Your Quest for Fame

在游戏中同时按下Ctrl和F11键开启控制台，可以输入以下的密码：

showmethemoney + # = 获得指定数量（#代表数目）金钱

showmethescore + # = 获得指定的成绩（#代表数目）

showmethejob = 同你选中的人物交换工作

E－mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

编辑部的故事

作者：秦娅

编辑部的故事 十四

预备——开始！

明明知道我很忙还让我主持这次活动！

咔！

秒表

大家各就各位，这次任务很艰巨。

必须分秒必争地完成！



编辑部的故事 十四

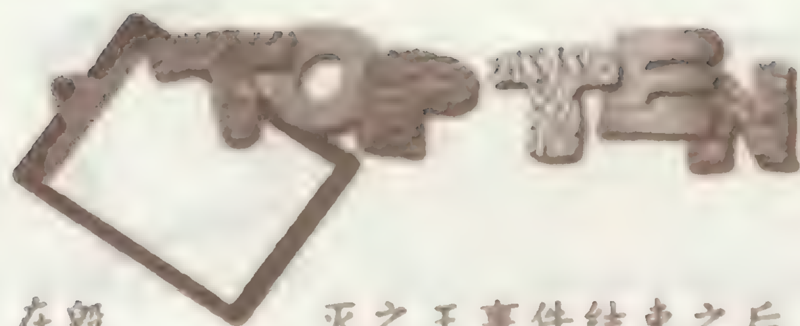

想知道他们比赛什么吗?

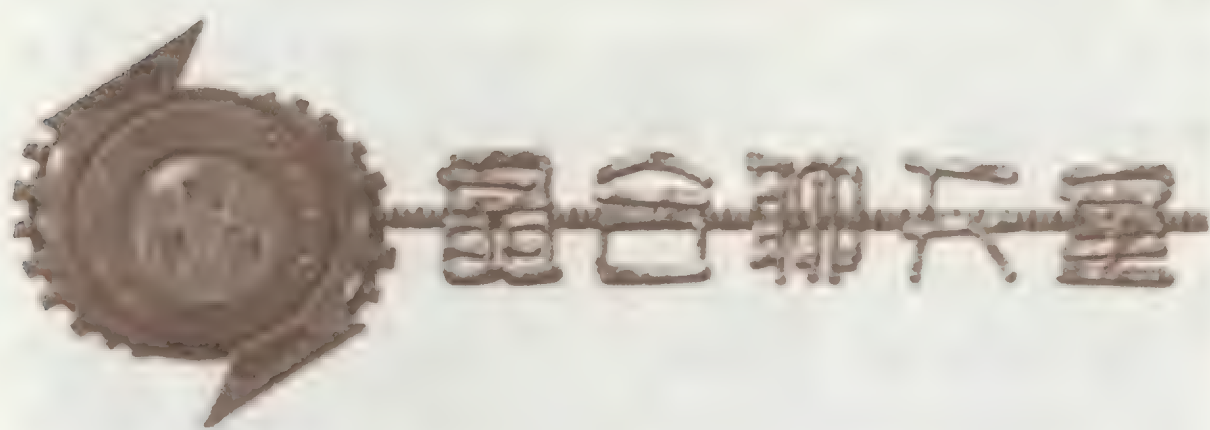

秘密!(我不告诉你!
嘘!


哼!
读者代表
咦!


嘿嘿……
就这么点版面了你还敢浪费!!
读者代表


我在研究"贝雷帽"
我在研究过关秘诀。他和他研究敌人……历史背景……
果然是发挥团队精神的可"战斗"的队伍啊!
呜……打的我好痛!
这就是"新盟军敢死队3"的新成员。
其实不是在比赛,而是在集体制作上期的"盟军敢死队2"的专题,共用了72小时便全部完成。





广东 狂徒：对《新神雕侠侣贰》的看法

国庆到来之际，听说神雕上市了，连忙赶去看看，69元，一狠心，买了下来，如获至宝般抱回家……

经过20分钟的安装，完成了！连忙进入，太漂亮啦，那精致的画面、灵巧的行动，真人一般展现在我面前，我立刻进入那美丽的世界……

现在我已经不玩了，这是什么游戏啊，这简直就是要置玩家于死地嘛！为什么这么说呢？主要因为下述原因：

一、超级无敌大迷宫

迷宫十分大，在加上3D画面，给人的感觉就是十分乱，很难走。开始要进入的山洞，我走了一整天还迷糊，这样一来我还会有什么兴趣？

二、地雷的数量不亚于抗日战争时期的地雷战

三步一小雷，两步一大雷，可以说已经到了任何地方都有地雷的程度。我记得在走山洞的时候，要走到出口最少踩12－13次地雷，可敌人总是那么傻傻的，毫无挑战性，而且敌人的种类在一个地方最多一两种，看都看腻了！

三、不可以完全安装

要知道，我的光驱质量不是很好，万一……那谁赔啊？

四、系统

系统都没有什么作用，除了储存、读取外毫无意义，难道就不能像天之痕那样设一个记载，让玩家可以知道现在得做什么？

差不多就是这样了，我已经把它从我的电脑中踢出去了。

（玩游戏大多数时候就是为了图个乐子，如果还把几年前就泛滥的做法当市场制胜法宝，老让玩家踩地雷、走迷宫，恐怕连盗版都卖不出去了）

晶合后院 kotoko：暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王个性化结局

毁灭之王的结局太一般了，所以为了RPG迷们，在下苦思了毁灭之王的个性化结局，请看：

圣骑士：在毁灭之王事件结束之后，他回到了自己的故乡Zakarum。在一次打击异教徒、收复失地的十字军东征战役中，由于他作战骁勇，以至于来不及喝治疗药水。终于，不小心被敌方几个小佣兵砍于马下，就此壮烈殉国。圣骑士最后的一句话是：“为民族，为正义，为信念，我……”（断气了）

巫师：在毁灭之王事件告一段落后，开始对新魔法的研究，尤其是巴尔的的衰老MAX版给了她及众多英雄深刻的印象，于是她对此魔法悉心钻研。须知此魔法乃男巫专用的诅咒术，并非一般意义上的魔法。终于，在一次魔法实验中发生了事故，女巫法力全失，提前衰老，女巫至此郁郁而终。“我一定要发明一种魔法养颜霜，我……呃。

男巫：贪得无厌的他秘密收集了巴尔的骨头，并用这些东东举行了一次禁书上才有的召唤仪式，结果被恶灵附体了，自己也变成了一个恐怖的超强魔物。“呵呵！这种感觉正是我所追求的，宇宙也要准备要降服于我吧……”

野蛮人：在毁灭之王伏法之后，他回到Rouge居住的修道院，娶了恰西为妻，作了修道院的乘龙快婿，至此干起了铁匠的买卖。而原来的恰西也退居二线，专门主内。“客人，看看这套塔·拉夏的完美装备吧，本来要67级才可配备的，但现在经过我反复琢磨，只要50级便可。看咱俩挺投缘的，兄弟，2万元卖你了！”“什么！孩他妈，非2万5不卖！是的！是的老婆！2万5才卖。”

亚马逊女战士：在征伐毁灭之王的路途上，亚马逊欣赏了遍及各地的风土人情，便产生了要在花花世界里尽情玩乐的想法。于是在手刃巴尔之后，她叛离了自己的部落投入到滚滚红尘当中。“喂！服务生，冰。不明白？是冰咖啡！土包子！”“王总裁，您能准时赴约，太让奴家高兴了……”

刺客：消灭巴尔后，刺客依旧无声无息地执行着收人钱财、与人消灾的的杀手勾当，然而不幸的是，在一次执行任务时，她被几百个猛汉围住了。刺客：“请你们给我半分钟的时间，让我办完一件事情。到时候，我挺起胸膛任你们宰杀。”于是，她掏出手机接通了线：“喂，圣骑士吗，这么多年，我一直没告诉你，我……我心里一直有你，什么？你也愿意接受我，太好了！”只见刺客精神焕发，一阵刀光剑影之后，一个人无力的倒在地上，是刺客，（没办法，实力差距太悬殊了）“在人生之路终结前，可以获得这么一段凄婉的爱情，我死而无憾。”

德鲁依：在巴尔魂归西天后，德鲁依致力于动物语言的研究。终于在古稀之年，出了一本名叫

《动物语言初探》的书，可惜市场销路很惨淡。成年人说："正经事还忙不过来哪，谁还会管小动物？"小孩子说："与其同小动物联络感情，不如去找比卡丘、史努比来的好玩哪！""唉！为事业鞠躬尽瘁才是我的本份，即使、即使……啊，老婆，别急，狗狸八宝粥马上就好！别拧我的耳朵呀！"

（英雄见惯也平常！此文可谓人生百态，各安其命啊！）

潇洒男孩：热烈庆祝"晶合后院"成立2周年！

大家好！我是"晶合后院"的老居民——潇洒男孩，在这里我宣布：热烈庆祝"晶合后院"成立2周年！大家鼓掌啊！啪啪啪啪……

弹指一挥间，"晶合后院"迎来了她两岁的生日，同时她也陪伴我度过了两年美好的网络生活时光。作为最早入住后院的居民之一，我目睹了"晶合后院"整个成长历程，从建立到人气鼎盛、从改版到人气衰退、到再次改版。老居民的辛勤耕耘，不辞劳苦；新居民的朝气蓬勃、人才辈出。呵呵，真感慨！真不知道接下去说什么好了，希望大家能继续爱护"晶合后院"，为我们的网络家园尽自己一份心，一份力！

（回顾晶合后院成立两年来的风风雨雨，真是感慨万分，太不容易了。正如潇洒男孩所说，希望大家能继续爱护、参与我们自己的晶合后院。上文最后附有晶合后院大年事表，就不再一一公布了，有兴趣的朋友可以到"大众论坛"版上去忆苦思甜。）

山东 阿仇

看了15期大软上《打盗十大误区》一文后，我颇有感受。我自认为我比较有正义感，我买的绝大部分软件也都是正版的。但我看了文章后，我最大的想法是："当局者迷，旁观者清。"因为我觉得，盗版之所以如此猖狂，正版软件及厂商也有责任。

1. 现在正版软件的质量太差（我不是说光盘本身）。就拿口碑很好的《剑侠情缘2》来说，我认为还不错——除了结局之外。可能是骂得太多了，于是金山又出了所谓的"完美版"，售价不变。一个游戏卖两个的钱，亏他想得出来！

2. 价格太高。最近刚出的《Diablo2——毁灭之王》只有1CD，卖98元，又在包装上写着"必须安装Diablo2完整版"，两套加起来快200元钱了。这还仅仅是没有汉化的游戏，要是简体中文版，奥美打算卖多少？

有时还会遇上这样的情况：一开始价定高了，过了一段时间又降价。这样会让已经花高价买了的人怎么想？不觉得有上当受骗的感觉？倘若我再遇上这种情况（曾经遇上过），我可能会对正版失去信心。要是别人也有这样的想法，那中国的正版事业还怎么能得到支持和发展？

（正版与盗版，围绕这几个字，我们已经谈得何其之多。希望这真的只是某种特定历史条件下、特定时间段的产物。）

晶合后院 风紧云轻

那是一个风紧云轻的季节，我按照高手的文字指示，一路颤颤惊惊地敲着下一步，终于将"仙剑"装好了，那是怎一个"爽"字了得。正准备去畅游天地间，游戏无极限，谁知，"仙剑"竟然打不开，急得我直想从自己阳台上跳出去演示自由落体。此时，在一旁的老娘好心地提醒我，去问***吧，那不是你的偶像吗？

第一次来到偶像的房间，颇为好奇，因此在请教完之后，我还顺手翻了翻桌子。岂料，数学书下居然压着一本封面看起来挺不错的杂志。嘿嘿！想必众位看官已经知道了，没错……当当当当，《大众软件》粉墨登场。我当时一阵狂笑，偶像竟然在做数学作业时看杂志，哈哈……这下他被我抓住把柄了，看他以后还敢不敢欺负我。

我打开了那本挺漂亮的杂志。谁知那杂志越翻越有意思，虽然俺是个菜鸟，但照样看得津津有味。正看得投入时，偶像一阵狮子吼："是不是又打我家什么东西的主意了？"看着他那像是要找人单挑的架势，我无言以对，只好老实地跟他回去，看他把我的电脑弄好。

等他忙完，我连Thanks都没说就厚着脸皮问道："我们的关系很好吧？"偶像素知我诡计多端，以不变应万变地附和着说："还可以啦！""那就好，把你的《大众软件》借给我吧？""这……"偶像立即面显难色。"你不准备借吗？你真的不准备借吗？你不准备借就跟我直说嘛！（唐僧？）""让我思想斗争一下。"偶像准备拖延时间。"高手！天才！借给我吧！要不，我明天请你吃东西？"马屁是拍出去了，再加上民以食为天，偶像终于答应把大软借给我，可是只能借一天，而我呢则要请他吃德芙。唉！他真是个经不住糖衣炮弹的家伙。

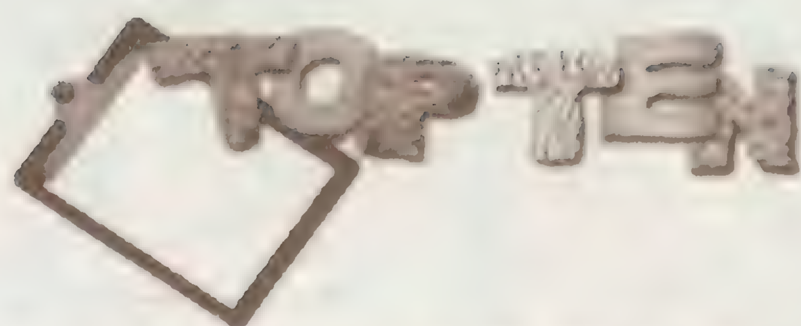
啊？德芙要8RMB一块，而大软只要6.5RMB一本？上当了！早知道就自己去买本新的了。钞票大量外流啊！真是失败……

此后，每个月的1号和16号我都会怀抱一本心爱的大软，喜滋滋地奔回家，去享受这份独特的精神大餐。

I Love Popsoft!

晶合实验室　阿飞







我不爱玩游戏，因为我觉得游戏大部分都很没劲，基本上闲得难受才会玩得开心，而我发现现在闲得难受的人越来越多。现在游戏越来越没的玩，打开榜评看一看，上榜的游戏大多都是好几年前的，时间考验一切，却无法考验游戏，毕竟是出色的越来越少了。也许有人说，这就是经典，但是，经典是那些永远值得纪念且有珍藏价值的，却不是永远不下榜的。如果一个榜的榜首永远都是那么几款内容，那么只能说明这是一种停滞不前的状态或是接受能力低下的表现。

不知道是人类闲得难受还是和平过渡时期的通病，人类在安详中总要蕴藏些黑暗。只要有时间，就要找点事情给自己添堵，号称是和平中的战争，但是真正到了战争时代，就天天要喊着和平了。想起榜上永远的游戏——《星际争霸》，其实也就是人和虫子的大战（真闲）。这款即时战略游戏的确是游戏精髓，因为目前还没有游戏可以超越它的绝对位置。真是期盼有款游戏可以将它踢下擂台，毕竟人为什么要和虫子打仗？从美国电影到现在的游戏，好像人类的最大竞争对手就是虫灾而不是自己的破坏。希望有天哪家公司反省一下自己，出个什么自己抽嘴巴的游戏让我们互相玩。

从高中就开始为李逍遥与赵灵儿的凄美爱情流眼泪， 直到现在他们也未终成眷属，因为游戏就没那么做，可是依然有很多人在继续流眼泪，就算是知道自己依然要伤心，结果还是无怨无悔。《仙剑奇侠传》已经是冷饭，但很多人还是吃得津津有味，因为有饭吃毕竟比饿着好。而其他的厨师们也就借着有饭而不再下火出台，用一冷饭打天下，偶尔出点小炒什么的，也不见得就被人认可，就算是好汤好菜，也在冷饮盛行的今日被三振出局了。所以，现在这款爱情悲剧还在上演，名列二甲。我就纳闷，人们怎么就不盼些好呢？让李逍遥和赵灵儿结婚生子，无第三者插足，然后终老一生不好吗？

《暗黑破坏神 II》的故事情节真用一句话就可以说明——几个英雄把世界从恶魔手中救出来了！在讲究内涵讲究深度的今天，大家怎么对一款这么直白的游戏如此痴迷？这款跳票长达一年之久的游戏，立刻使Westwood的呕心之作《NOX》变成弃儿，无人问津。出世以来大刀阔斧地登上榜单，然后就不下去了，看来人们在赞赏世界复杂性的同时也要认可对简单性的向往，否则就不能解释这个问题。本期名列第3。

我从来就不相信有什么救世主。可是，很多人都向往有。其实我也向往过，但是我相信他不会出现的，因为每次向往的时候都不灵，所以我的化学成绩一向不好。可是，很多游戏都是围绕一个救世主而制作的，让我觉得世界对我是如此不公平，他可以拯救世界的危难，难道帮我通过化学考试就那么难吗？一把剑就可以让敌人全军覆没，这样的事情实在太完美了，难怪很多人喜欢《轩辕剑III——天之痕》。榜上第4的位置好像没怎么变过，游戏姓黄帝的姓都占便宜。不过，这的确是一款很经典的RPG游戏，有着很经典的迷宫和各类补药，吃饱穿暖就可以不死不伤，然后就看你有没有耐心找路了。

《半条命——反恐精英》真是最好的群殴游戏。看不惯谁就在CS里解决他，一枪脑浆崩裂的感觉如何？这就是半死不活——半条命。口头崇尚幽雅、安全第一的人呀，你们怎么玩得就那么起劲呢？它已经是目前最为流行的联线游戏之一，看来集体屠杀的感觉真的有那么点美。本期暂时掉到第10，但是大有赶超上去的趋势。上届奥斯卡奖的竞争状态徘徊在战争与爱情之间，看来，以后的游戏榜之争也将在于此。

看了看这几期的榜，大宇的两款出现了，世嘉的《樱花大战》也露面了，不知道发展的趋势会怎么样。其他的都没怎么大动，是真的没有新游戏可以玩还是现在的游戏大部分都很烂？总看到一样的东西都会烦，游戏也一样！最近《盟军敢死队2》跳了出来，还有点新意，虽然还没有上榜单，但在预期里，以后的排名肯定不会差了，一代都还站在前列呢。

真希望在游戏榜单上看到更多新的身影，也许那时候就会有新的感觉、新的品味。我不喜欢说好话，因为大家都在说，说别人说过的话等于不说，那我还写什么？

晶合实验室 灭



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	3366	1	1	40	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	3061	2	2	72	1	大宇
暗黑破坏神 II	2907	3	3	15	1	BLIZZARD
轩辕剑III外传——天之痕	2795	4	4	8	3	大宇
轩辕剑III	2601	5	6	21	1	大宇
生化危机III	2583	6	7	7	6	CAPCOM
剑侠情缘 II	2571	7	8	13	6	西山居
石器时代	2547	8	10	8	5	JSS
盟军敢死队	2384	9	15	37	1	PYRO
半条命——反恐精英	2367	10	5	4	5	SIERRA
帝国时代 II	2297	11	11	28	9	MICROSOFT
剑侠情缘外传——月影传说	2271	12	9	2	9	西山居
最终幻想VIII	2252	13	17	19	4	史克威尔
傲世三国	2243	14	12	9	5	目标
魔法门之英雄无敌III	2220	15	13	29	1	NWC
大富翁IV	2180	16	18	35	1	大宇
金庸群侠传	2055	17	25	58	3	智冠
奥妮	1845	18	37	5	16	Bungie
大航海时代IV	1801	19	14	24	1	KOEI
极品飞车——保时捷之旅	1752	20	21	17	15	EA
心跳回忆——永远属于你	1687	21	22	29	1	科乐美
三角洲特种部队III	1481	22	16	4	16	NOVALOGIC
新仙剑奇侠传	1392	23	NEW	1	23	大宇
模拟人生	1387	24	36	18	7	MAXIS
大富翁V	1283	25	23	3	18	大宇
生化危机 II	1276	26	19	27	4	CAPCOM
樱花大战	1174	27	NEW	1	27	SEGA PC
足球2001	1168	28	19	3	19	EA
仙剑客栈	1156	29	NEW	1	29	大宇
红月	1103	30	21	3	21	圣教士



网选游戏排行榜

1. 星际争霸 1757票
2. 仙剑奇侠传 1586票
3. 暗黑破坏神 II 1466票
4. 轩辕剑III外传——天之痕 1414票
5. 石器时代 1301票
6. 生化危机III 1294票
7. 剑侠情缘 II 1288票
8. 轩辕剑III 1278票
9. 傲世三国 1243票
10. 盟军敢死队 1184票

十月幸运读者

湖南 王磊彬　辽宁 王天琳　广东 余学斌　安徽 祁松涛

浙江 张寅　河南 吕明　陕西 郭浩　重庆 符伟

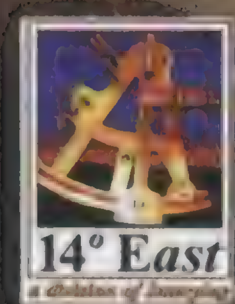
湖北 郭辉　山东 时远

以上幸运读者将获得由**天人互动公司**提供的游戏《死亡之屋II》一套



育碧耗时半年
悉心打造三大汉化新经典

Ubi Soft 育碧软件





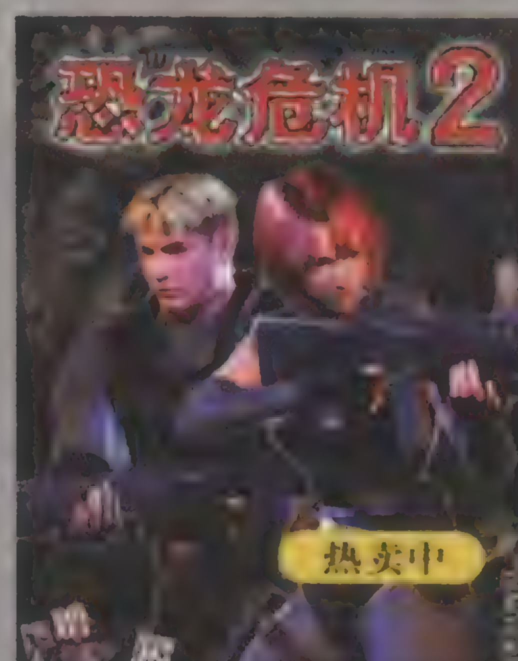
MICRO FORTE

汉化新经典二



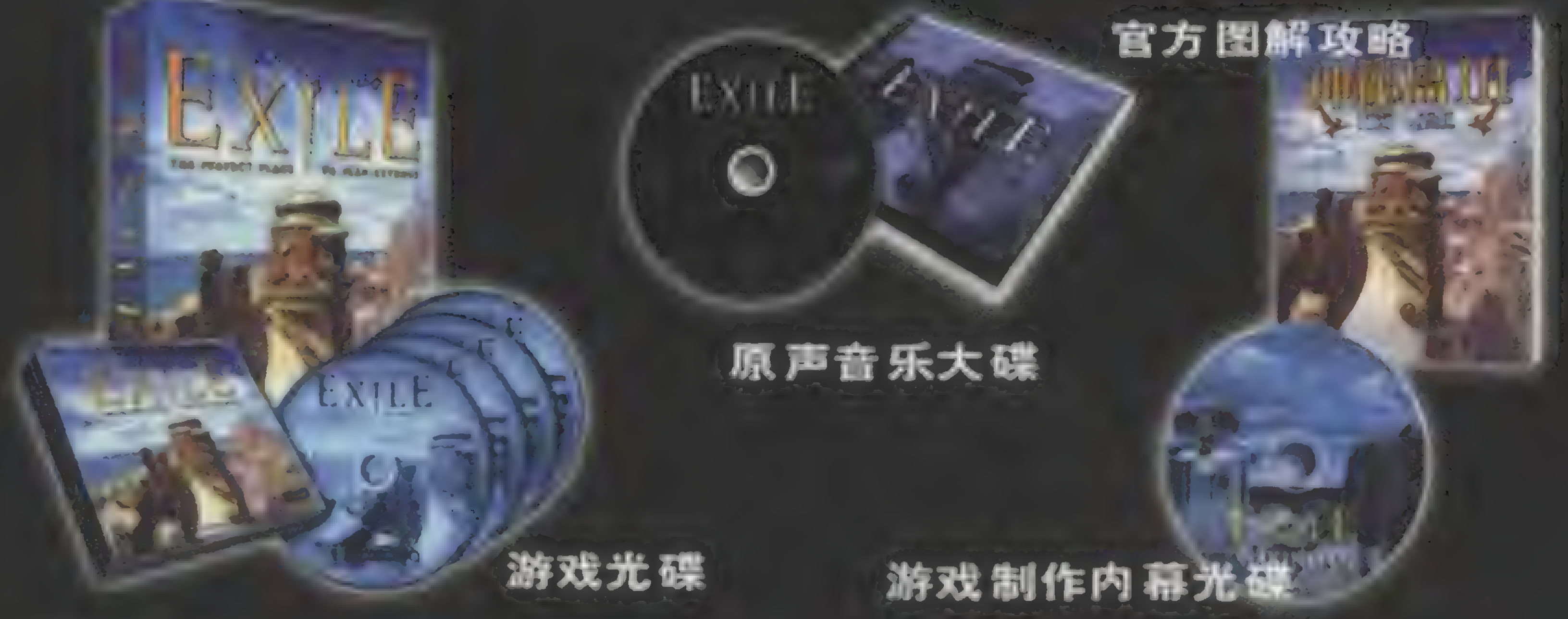
- 境外媒体绝赞好评，推荐为本年度必玩的佳作之一
- 真正完美表现三维即时战略的魅力
- 体验惊世骇俗的空间战斗感受

汉化新经典三



- 猛男、靓女、酷哥三人组
- 20多款武器
- 10多种数以千计的恐龙
- 热血激战侏罗纪孤岛成败在你手中

神秘岛III 放逐



千万级作品，世界最畅销经典系列游戏之全新续作！

简体中文版

6CD 69元

“神秘之旅11月出发！

“游神秘之岛，赢神秘大奖！”
活动现已火热展开，详细情况请关注育碧软件官方站以及《大众软件》11月刊。



登峰造极的图像表现，体验最为真实的临场感受。



超越前作的谜题机关设置，令游戏更加扑朔迷离。



多重故事不同结局，故事情节与发展更趋复杂化。

磨练自己的无敌战士

一个伟大战士的最高境界在于自我的心神合一，这不是一朝一夕可以得到的，它需要严格的修炼。游戏所提供的战士修炼体系能够帮助你训练出最完美的战士，甚至一名普通的农民也可以成为以一抵百的终结者。

神龙族

真实互动的自然世界

你可以清晰的感受到战场上的一举一动，整个世界孕育着无限的生机。然而你也能真实地体会到世界正因为战争而改变着自己的容貌。妥善地使用好每种自然资源，将会是你的生存之本。

巨蛇族

在战场上不断地成长

你可以获得战役的胜利，但是你始终无法终止战争的脚步。在不断的战斗中，你将有机会提升自己武器和魔法的威力，这将帮助你在敌人下一次来犯前变得更加强大。

独具特色的种族英雄

建立真正属于自己的军队，合理的指挥他们发挥自己的特长。每个种族都有自己的英雄，他们将指挥你的军队，认真训练这些英雄，他们将是战场的主导者，甚至种族的守护神。

战鼓在十二月擂响！

贴近自然的动态图像表现，逼真刻画环境的每个细节。

多达65种的作战单位，每个作战单位有超过50种动作表现。

充分利用环境和兵种特性，演化出丰富多彩的战术组合。

魔域帝国

反斗神鹰



48元 11月上市

反斗神鹰挑战奇趣任务，模型飞机坦克大作战

模型飞机首度出演飞行模拟游戏主角

可爱有趣的作战场景，在厨房、庭院、卧室开展空中战斗

精致漂亮的画面，丰富多彩的声光效果

新神雕侠侣贰



4张光盘 66元 热卖中

育碧续写杨过小龙
绝世恋情

凄美卓绝，新浪漫
侠美学经典传说

管他罗汉伏虎拳，
是黯然销魂掌，完
电影感官刺激

精彩绝伦的对峙战
斗，摄魂夺魄的瑰
招式

重逢绝情谷底无须
等十六年

战争启示录



中文版 48元 12月上市

坦克战机步兵三线立体大决战

突破性的资源收集体系

赋予战斗单位高度的人工智能

引入媒体对战争的影响

交通大亨之运营精英



中文版 48元 热卖中

特别附赠《交通巨
人》中文版游戏盘

巧妙安排车来车往
创造交通运营的奇
迹业绩

新增16个挑战运营
权威的终极任务

公共汽车，电车，
城市铁路，单轨铁
路等多种交通工具
供您挑选

窈窕美眉



12月粉墨登场

2001年减肥塑身游戏的首选新品种

吾家有女初长成，环肥燕瘦待君载

可爱逗趣的互动模式

嗲到最高点的风情万种

美眉们的胖瘦，就看你啦！

泡泡龙3DX



11月可爱登场

育碧倾情让利，
低价19元奉献玩

绝对有趣的益智
典，越泡越过瘾

风靡世界的泡泡
系列首度正式登
电脑

原厂"TAITO" 唯
引进，PS版完美
植

Ubi Soft 育碧软件

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话(021) 58788969-223.232
传真(021) 58367021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
服务熱綫：(021) 58788969-241

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569

广州联络处
地址：广州市天河区龙口西路天成大厦2座
电话：(020)87576341
传真：(020)87576341



境外媒体高评价新作激情登场!

光芒之池II：剑与魔法的传说

售即压倒暗黑2，登上全美销量榜第一

光盘 48元 10月上市

首个按照龙与地下城第三版规则制作的角色扮演游戏
数百种豪华炫丽的各色魔法和剑技
超过3000种经典和怪物和魔兽登场
独创的战斗系统和角色升级系统



征服：前线战争

河飞将原班人马打造新概念太空即时战略游戏

元 10月上市 赠送全部16个关卡的攻略

独特的科技发展结构，挑战您的思维模式
合理平衡的兵种设定，超大精致的战斗地图
跨越常规思路的地域概念，战略专家的最爱
紧张刺激的对战模式，线上对战乐趣更多



可汗：雄霸天下

代君王横刀立马，旷世英雄一统天下

元 11月上市

超过40种的作战单位，组成自己强大的皇家战队
多种阵型即时运用，演变出不同的攻击效果和战术变化
完善的经济系统，战斗之余注重城镇建设
可汗英雄以一挡百，战斗特技数以百计



定价：28元

《〈盟军敢死队2〉详尽攻略本》

盟军敢死队2
详尽攻略本
COMMANDOS 2

书中包含大量《盟军敢死队2》资料，同时收录大量
美的任务、隐藏关卡和人物图片，极具收藏价值。本攻
书分七部分，包含故事背景、人物介绍、图文攻略、技
指南、武器装备资料等众多内容，绝对是“盟军”爱好
们闯关杀敌的得力助手。

赠送含《盟军敢死队2》大量修改器、工具、电影
资料的光盘一张。

定价：25元



《兄弟之战》（万智牌小说）

揭开魔法的秘密

多明纳里亚传奇讲述了一个激烈的冲突，那是克撒和米斯拉这对兄弟为了争夺泰瑞西亚大陆的霸权而展开的冲突，但历史的迷雾已经使它变得模糊不清。这片土地在巨型机器的蹂躏下变得伤痕累累，这场终极之战令大地沉沦、天空为之振颤。

真爱密码 Replay

把你慢慢烙印在我心中，
无数的夜为你失眠、伤心
也许我们的故事，终会有结束一天
真爱密码
永远记忆幸福与快乐，
忘记所有悲伤。

上市热卖中
双CD 48元

晶合互动多媒体软
有限公司携手《大
软件》杂志社重拳
击，将于11月份隆
推出《新编辑部故
——走在“大软”
上》漫画集以
《〈石器时代2.0
详尽攻略本》，敬
留意！

晶合互动

北京晶合互动多媒体软件有限公司
地址：中国北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室
邮编：100036 电话：010-88118588-5000
传真 010-88135693

电子函件：support@jhgame.com
技术支持电话：010-88115588-5004
分销电话 010-82634097、82634089
传真 010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街
邮编 100089
电话 010-82634092、82634

晶合软件销售连锁组织总承销，大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖

Sound BLASTER

AUDIGY™



EAX ADVANCED HD

24bit

SB1394

nter the World of Audigy ADVANCED HD™

进入Audigy超高解析度音效世界!

d Blaster Audigy 带您进入一个清澈纯净、再现真实的超高解析度音效王国!

命性的EAX超高解析度(ADVANCED HD)技术适用于高品质游戏和音乐
赏，并产生划时代的真实体验

位/96千赫兹、信噪比高达100dB的5.1多声道音效

大的SB1394连接能力，使您现在就可享受到快如闪电的传输速度
0Mbps——比USB快30倍

d Blaster Audigy带来音频领域的巨大飞跃!



Sound Blaster Audigy 白金版 eX

Sound Blaster Audigy 白金版

Sound Blaster Audigy 豪华版

推 荐 搭 配



Creative Inspire 5.1 5300

为了发挥Sound Blaster Audigy系列声卡的最佳效果，建议您使用创新公司最新的Creative Inspire 5.1 5300音箱。轻松的连接Inspire 5.1 5300，清澈纯净的超高解析度音频、梦幻般的环境音效为您打造无与伦比的5.1家庭影院视听享受。

CREATIVE®

创 新 科 技

CHINA.CREATIVE.COM

创新科技中国多媒体业务
北京创新浩翰科技有限公司　北京：010-64255500　上海：021-62551087 62553477　广州：020-87554685 87554687　成都：028-5248551 5249329

要目

2001年第21期 总第110期



难！难！难！——看中国软件业

随着近些年来计算机及其相关技术的飞速发展，各种软件不仅是高科技产业中的重点，更已成为老百姓生活中的重要部分。在如此广泛的应用中，软件产业的发展成功与否成为衡量一个国家综合实力的一项重要标志，其战略地位也直接关系到一个国家经济、科技、社会发展和国家安全的未来。

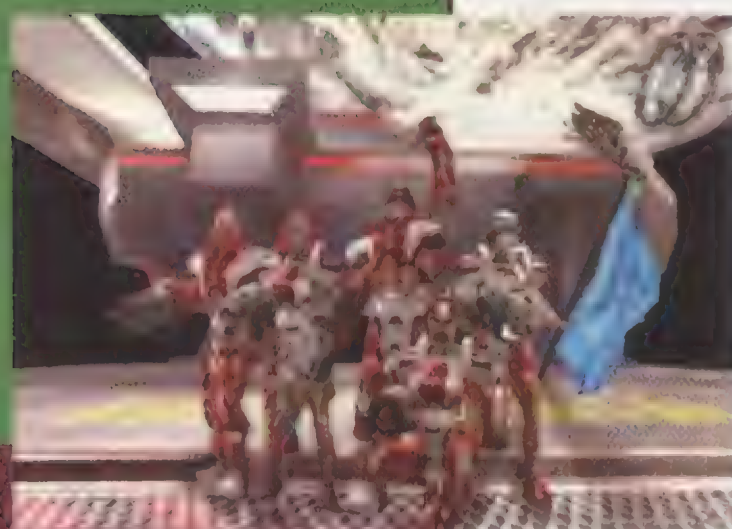
11

奔腾4的“芯”跳——16款P4主板横向评测

《大众软件》晶合实验室在这次评测中收到了来自升技、建基、华硕、精英、磐英、技嘉、英特尔、捷锐、美达、微星、新天下、浩鑫、硕泰克等厂家（排名不分先后）共16款基于Intel i850、i845、VIA P4X266芯片组的主板。由于种种原因，我们无法搜罗到市场上所有正在销售的Pentium 4主板，不过此次测试中我们挑选了其中最具代表性及拥有较好口碑的多款产品，并进行了全面的评测，希望能为读者朋友采购他们的P4平台提供参考。



35



关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题（下）

关于游戏职业化的讨论，至今在业界依然争论不已。但谁都不希望“游戏职业化”这个名词像千千万万新经济的先锋一样，在新生的伊始，就幻化成为美丽的泡沫。但现实却又如此尴尬，让人汗颜——互联网、电子商务……在国内几乎无一例外遭遇窘境，又有什么理由让人相信游戏职业化后就可以大行天下、堂而皇之了呢？

109

[illegible]

[illegible]角色扮演、恋爱养成[illegible]好比由多种动物拼凑而[illegible]施效颦的四不像。幸[illegible]性上，《仙剑客栈》的[illegible]“四不像”们难以望其[illegible]



155

目录





编辑部报告

尊敬的《大众软件》主编：

您好！请您在百忙之中，接受一位无助的母亲的求助！

我的儿子——一位未满15岁的初中三年级学生，是贵刊的忠实读者，但是他并未真正领会贵刊在电脑应用方面的独到创作，而是一味地沉迷于电脑游乐之中。我承认或者相信我的儿子在电脑方面有一些天赋，我也非常支持地购买了一些电脑程序设计方面的书籍（有的是高等教育教材），并且在他上小学三年级的时候就购买了家用电脑。但是我发现他对电脑游戏情有独衷，他总是千方百计购买大量的《大众软件》、《家用电脑与游戏》、《游戏时代》、《电脑报》和《电脑商情报》等书刊，并附带大量的游戏光盘，寻找一切机会去玩。原本我想爱好电脑既便是游戏也无可厚非，我和他父亲都是工薪阶层的管理干部，对孩子的教育特别重视，把他的学习看做是一件大事来抓。上小学我们把他送到沈阳市很有名的民办公助学校，经过多方努力他也以优异的成绩考入了沈阳市一流的六年制实验中学，而且老师都反映他学习上非常有潜力，但就是不专心不用功。

现在我发现他对电脑游戏已达到痴迷的程度，总是千方百计寻找玩的机会，既便是没有机会玩也研究一些游戏方面的杂志报纸，有时竟然憋得心里发慌无所事事。最让我感到无助的是：最近他经常说非得考上大学或者名牌大学才有出息吗？光学死书本会浪费大好时光的，他长大以后专门研究电脑游戏设计制作。也不知他从什么传播渠道上看到某人没有上过大学，但却成为了一名出色的电脑游戏编程人员，自己将来也会在这方面有独特创作才会有出息的。他的父亲也是一位搞电信电脑的管理干部，劝说他就算是贵刊的员工也都具有高等学历，都掌握了相当多的基础知识，有很高的科技含量。但是他不相信这些，烦请编辑同志在百忙中抽出一些时间帮助我劝一劝这无知不能自拔的孩子，我相信一定能收到奇效，我将不胜感激！切！切！切！

一位无助的母亲

2001年10月07日

尊敬的母亲：

您好，我是《大众软件》Walker，负责编辑部的日常工作，国庆长假回来才接到您的信，真是抱歉让您久等了。

关于您孩子的事情，我们非常关注，作为一家在全国读者中具有较大影响力的电脑普及媒体，我想我们有责任引导读者在丰富多彩的电脑世界里找到正确的人生道路。同时，我本人也是孩子的父亲，因此非常理解您急切的心情。

但是，您也知道，做人的思想工作是非常细致的事情，特别是对于一个孩子。面对这样的一种普遍性的情况，我们认为最好的方式就是面对面地进行沟通，因此我们在春节放假的时间内亲自到沈阳去一趟，同时利用这次机会广泛听取孩子、家长和老师的意见，在解决您孩子的思想问题的同时，会对这一问题在杂志上做出专题报道，以帮助在全国还有很多像您一样的焦急而不知所措的父母们。

祝您工作生活顺利。

Walker

2001年10月09日

下期杂志敬请大家留意我们发自沈阳的“特别关注”。

2002年杂志社将做出较大的变化，其中一些大家可能已经通过各种渠道知道了，但是有一些情况还是有必要在这里向大家说明一下：2002年的《大众软件CD》将改为一本16开全彩160页的纯游戏媒体，附带一张光盘，邮发代号不变，仍为82-727，定价14.80元/期；而原来采用这个邮发代号的《水晶宝合》明年的邮发代号将改为82－734，邮局订阅名称改为《电脑校园CD》，附带160页半彩手册，双光盘价格降为18元/期，而其编辑方向将更加侧重于电脑时尚、IT周边和网络流行，请喜爱这两种刊物的朋友们速到当地邮局订阅。

walker@popsoft.com.cn

完成于2001年10月17日15时15分

目录

专题企划



前线地带

游戏试炼场



晶合通讯

游戏赏析



攻略指引

游戏畅谈

有字天书





大画戏游

TOPTEN



大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 朱俊飞 李广才 彭程 任然 李建军
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都
校　　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 杨文韬
电　　话 (010) 88118588-1200
传　　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

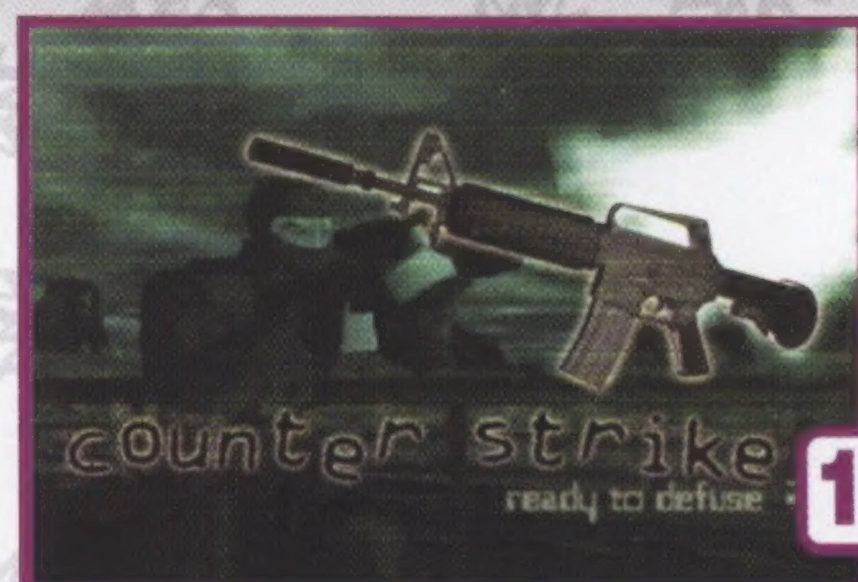
广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　　话 (010) 88118588-8000
传　　真 (010) 88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 (010) 88135613
传　　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 (010) 88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年11月1日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

TOPTEN





1

星际争霸

2

仙剑奇侠传

3

暗黑破坏神 II

4. 轩辕剑III外传——天之痕

5. 轩辕剑III

6. 生化危机III

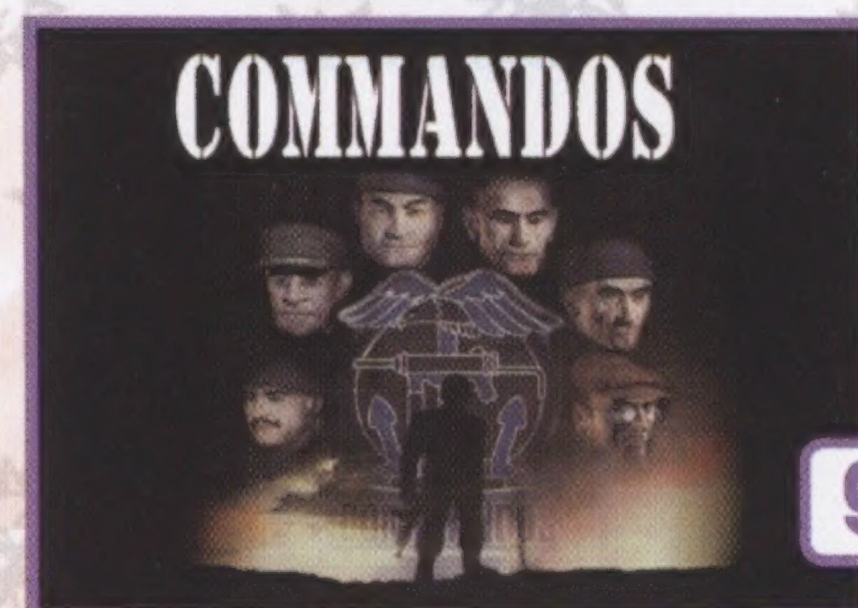
7. 剑侠情缘 II

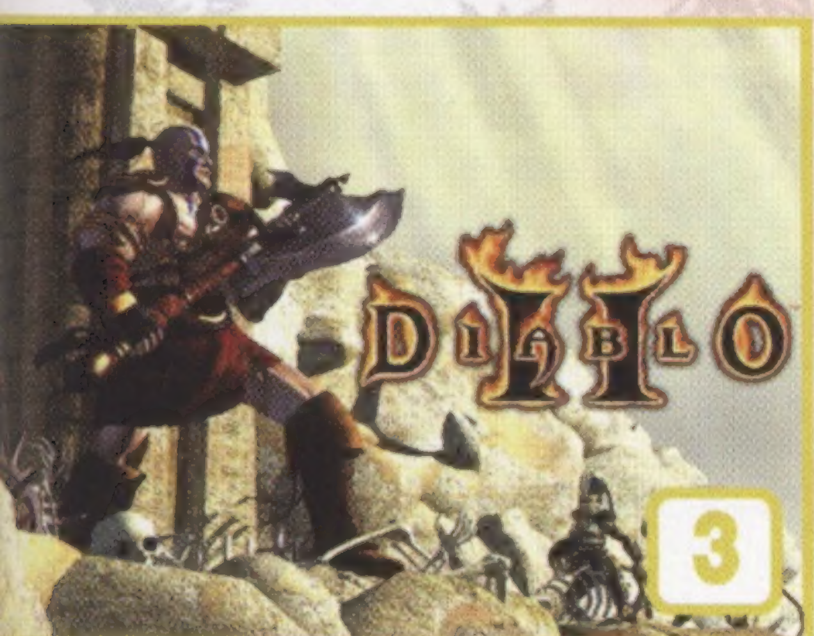
8. 石器时代

9. 盟军敢死队

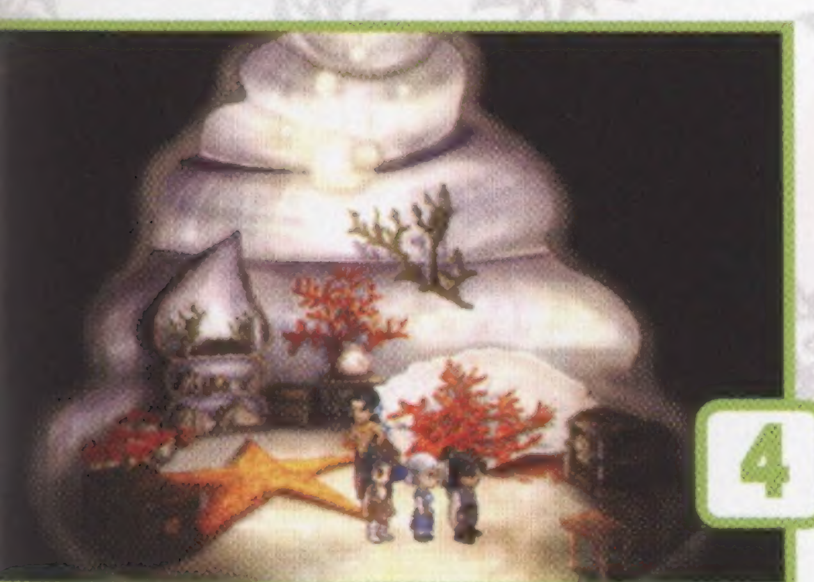
10. 半条命——反恐精英



















晶合实验室

邮发代号：82-726
零售价：¥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN